LE N°1 DES JEUX VIDÉO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

joystick AVRIL 1995

joystick

N°59 AVRIL 1995

EXCLUSIF !

Daedalus Encounter

Le 1er jeu qui vous transporte au cœur d'un film.

AVRIL 1995 • 30F 59 joystick

SPECIAL PREVIEWS

En direct des USA

Page 160

ENQUETE :

LES NOUVEAUX JOBS :

Tout pour réussir dans l'informatique



Les solutions

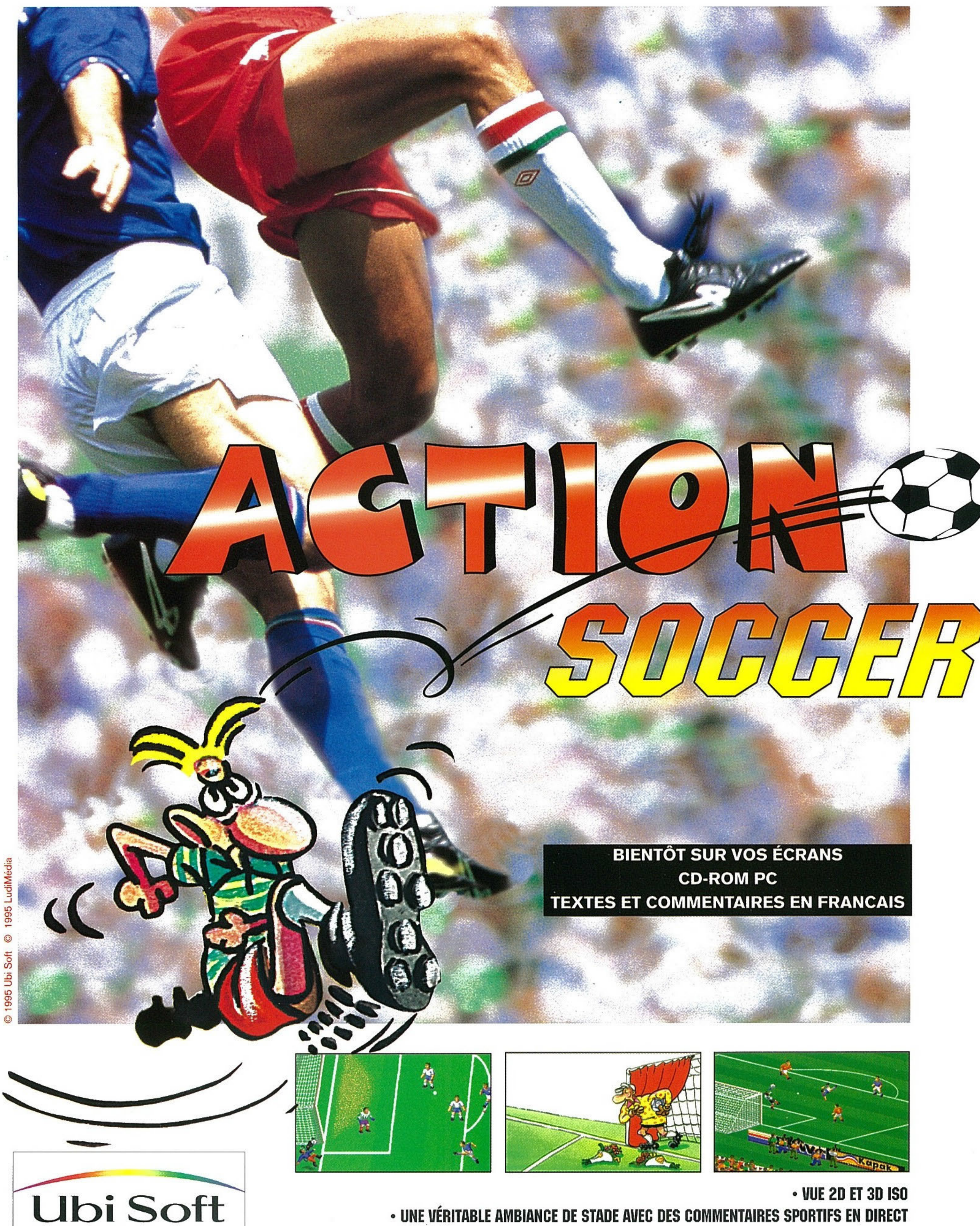
DREAM WEB • WOODRUFF
COMMANDER BLOOD

En test :

X-Com Terror from the Deep • Bioforge
Flight Unlimited • Mortal Kombat II...

N° 59 • AVRIL 1995 • 30F • BELGIQUE : 195 FB • SUISSE : 9 FS • CANADA : 7,95$ • PORTUGAL CONT : 750 ESC • ANTILLES/REUNION/GUYANE : 45F

"AMIS SPORTIFS BONJOUR ! UN MATCH QUI S'ANNONCE TORRIDE, DANIEL !"
"EH OUI GILLES, ON VA MOUILLER SON TEE-SHIRT AUJOURD'HUI !"



• VUE 2D ET 3D ISO
• UNE VÉRITABLE AMBIANCE DE STADE AVEC DES COMMENTAIRES SPORTIFS EN DIRECT
• 4 CONDITIONS CLIMATIQUES ET 30 TACTIQUES DE JEU DIFFÉRENTES
• UNE PRISE EN MAIN ULTRA-RAPIDE ET UNE JOUABILITÉ QUI TRANSFORME VOTRE PC EN BORNE ARCADE!

28 rue Armand Carrel - 93108 MONTREUIL Cedex

Sommaire

AVRIL 95

CONCOURS

Interplay





PRIX :	1ER PRIX	2EME & 3EME	4EME & 5EME	6EME À 10EME
	1 PACK FAMILY (1 LECTEUR CD-ROM MITSUMI QUADRUPLE VITESSE, 1 CARTE SON (BLUE POWER 16 DSP), KLICK & PLAY, ATLAS DU MONDE, DRAGON LORE, SAM & MAX, CUBA, ET LA TECHNOLOGIE DU CD-ROM) + 1 JEU DESCENT	DES ENCEINTES CS 800 + DESCENT	1 JEU DESCENT + SIM CITY ENHANCED	1 JEU DESCENT

QUESTIONS :

1 OÙ SE SITUE L'ACTION DE DESCENT ?

2 POUVEZ-VOUS CITER DEUX AUTRES TITRES PARUS CHEZ INTERPLAY ?

3 DESCENT EST-IL JOUABLE EN RÉSEAU ?





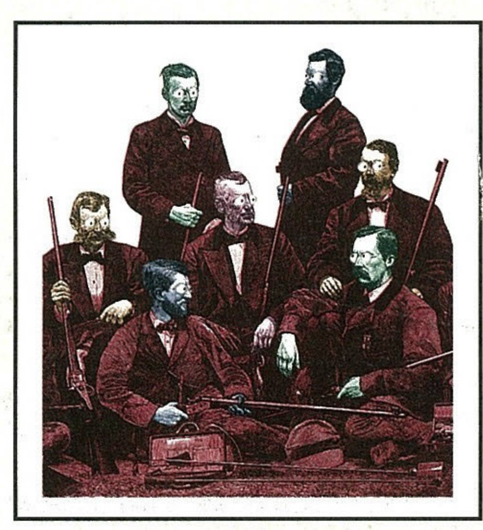
BULLETIN RÉPONSE

Retournez ce bulletin (ou recopiez-le sur papier libre) **avant le 27/04/95** (le cachet de la poste faisant foi) à :
Joystick - Concours Ubi Soft / Descent. 10, rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET

Réponses : 1 ______ **2** ______ **3** ______

Nom : ______ Prénom : ______ Adresse : ______
Code Postal : ______ Ville : ______
Quel ordinateur possédez-vous ? ______

courrier de



Moi pas comprendu

Chers (illisible), j'espère que (vous ?) prendrez plaisir à (illisible) ce (illisible) des (illisible). En ce (qui ?) me concerne, j'ai (illisible) qui (illisible) depuis que j'y ai mis ma (illisible) (enclume ? non ça doit pas être enclume). En tout cas, les (illisible) sont (illisible) dans la (illisible).

Signé (illisible).

Guéguerre

Je tiens à vous féliciter pour votre nouvelle présentation, mais je constate, depuis la fin de l'année dernière, que c'est la déclaration de guerre entre Abération 4 et Manette.
C'est pas un peu fini ? J'ai une impression de déjà vu, entre Fun Radio et Skyrock par exemple, qui se tiraient dans les pattes à une certaine époque. Alors par pitié, arrêtez de provoquer vos concurrents, et respectez leur travail. À eux aussi de respecter le vôtre. Par ailleurs, j'ai acheté dernièrement une carte son Soundblaster 16 ASP MCD, mais hélas le driver prend énormément de place et certains jeux me demandent d'enlever les TSR. C'est quoi, ces fameux TSR ?
Ne pouvez-vous faire paraître un listing de la meilleure configuration possible ?

Tonio, Chatenay Malabry

Tiens, allez, on va dire qu'on fait pouce dans le courrier. On fait un powpow et on fume le calumet de la paix avec Manette. À vrai dire, tout cela est un jeu ; quand on se croise, on se dit bonjour. Et on dit du mal des autres (à cet égard, Tilt nous manque énormément) ; c'est humain, c'est rigolo et ça détend. Paix et amour, les amis ! Ça nous va pas mal les auréoles, non ? C'est un peu galère pour passer sous les portes, mais ça jette un max. Revenons à nos moutons. Les TSR (Terminate and Stay Residents) sont des programmes résidents en mémoire et chargés au lancement de la machine (driver de souris, doskey, etc.). Si tu veux gagner de la place, tu peux rajouter STACKS = 0,0 dans Config.Sys, enlever Share.exe, et au pire, mettre REM devant Keyb fr, le temps que tu utilises les jeux qui coincent.

Tir Groupé

Salut ! J'achète Joy depuis assez longtemps (n° 31) pour te poser des questions.
1) J'ai lu "le testeur de joy est payé au texte". Dois-je conclure que Lord Casque Noir est multimilliardaire ?
2) Où peut-on se procurer l'album Panono (n° 34)
3) Qu'est devenu Justin Fastoche qui me faisait bien rire ? (n° 37)
4) Dans le même genre, qu'est devenu Abonn'man ?
5) Après trois mois d'apprentissage, je connais parfaitement le Turbo Basic. Vers quel langage dois-je m'orienter entre le C ou l'assembleur ?
6) Il y a un an, j'ai acheté Larry 3, mais j'ai malheureusement perdu le petit livret en déménageant. Comment faire ?
7) J'ai des questions comme celles-là jusqu'au n° 642, mais je vous laisse tranquilles.

H. Fred. Athus (Belgique).

1) À la quantité de textes, pas au nombre. Pour qu'il soit multimilliardaire, il faudrait qu'on le paye au mot prononcé à l'heure.
2) Nulle part, c'est ce qu'on appelle dans notre jargon "une blague".
3) On l'a fait une fois, ça suffit. C'est ce qu'on appelle dans notre jargon "se renouveler".
4) On l'a perdu dans le déménagement.
5) Regarde la réponse aux lettres suivantes.
6) Je ne sais pas, mon chien a mangé la réponse (mon petit frère a renversé son café au lait dessus, etc.). Plus sérieusement, si tu as réellement perdu ce bouquin, tu es une victime de ce qu'on appelle dans notre jargon "un effet pervers". Forcément, mets-toi à la place de l'éditeur qui reçoit des demandes de ce genre 12 000 fois par jour. Dans 11 999 des cas, il s'agit de pirates.
7) J'ai des réponses comme celles-ci jusqu'au n° 643. Je gagne 1 à 0.

Les lettres suivantes

Cela fait maintenant 7 ans que je programme, mais toujours avec le même langage : le Basic. Certes, c'est marrant au début, mais à la longue cela devient très vite frustrant. J'ai changé de machine, mais le principe reste toujours le même, excepté peut-être avec le dernier en date, le Visual Basic, puisqu'il utilise l'interface de Billou. Je veux passer à l'assembleur, mais où trouver un assembleur ? Ça a quelle tête ? C'est un logiciel, une carte ? Est-ce que les différents assembleurs se valent ?

F. Romary. Aillevillers.

Cher Joystick
Je connais assez bien le Basic et j'aimerais essayer l'assembleur. Que faire ?

G. Herail. Cabannes

Fichtre ! Sept ans de Basic ! Tu as dû faire un truc vraiment grave pour qu'on t'inflige un tel châtiment ! Pour se mettre à l'assembleur, il faut bien sûr un assembleur (n'est-ce pas ?), mais avant tout un bouquin abordant le sujet. Avant de se lancer dans l'achat d'un logiciel, il est vraiment indispensable de voir de quoi il retourne. Il existe des livres sur l'assembleur chez tous les éditeurs, de Sybex à Micro Applications en passant par Dunod et autres. L'assembleur, c'est le langage le plus proche du micro-processeur, et du coup, le langage le plus "ésotérique" lorsqu'on commence. Bien plus qu'avec le Basic, il n'y a pas de grandes différences d'un assembleur à l'autre, et même lorsqu'on connaît un processeur sur le bout des doigts, pas de grosse difficulté à changer de machine. En ce qui concerne l'aspect, un assembleur est un logiciel sur disquette, même si dans le passé, on a pu en trouver sur cartouche. Pour te faire une idée de la chose, tu peux te procurer un assembleur en freeware, et si tu veux investir, tu peux loucher du côté de Turbo Assembleur de Borland ou Masm de Microsoft. En ce qui concerne le C, là aussi il faut un bon bouquin, là aussi on en trouve en shareware (le Zortec C), là aussi



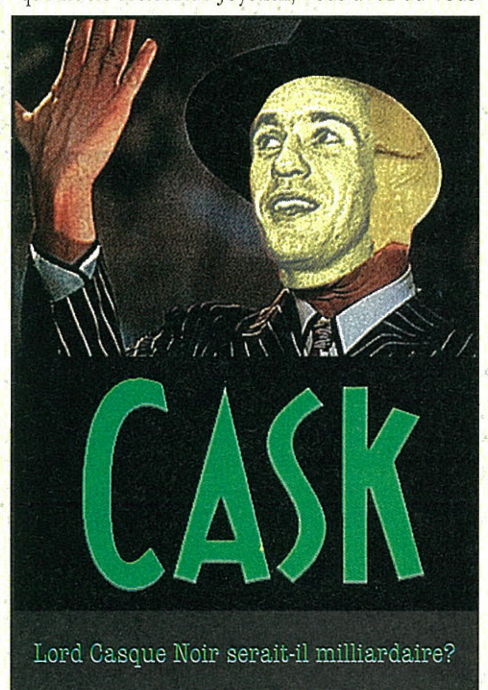
on en trouve chez Borland (Turbo C ++), et là aussi ça change du Basic. Il est préférable de commencer par l'assembleur, le C faisant de toute façon appel à des routines écrites dans ce langage.

World Company

Messieurs, je vous écris parce que j'ai été surpris, en lisant les news, d'y voir la phrase suivante : "(...) parce que leurs niakoués à deux dollars l'heure, s'ils peuvent ne les payer qu'un dollar l'heure (...)". En tant que fidèle de Joystick, je suis vraiment choqué du terme utilisé, étant moi-même d'origine chinoise.

J.J. Ye. Saint-Denis.

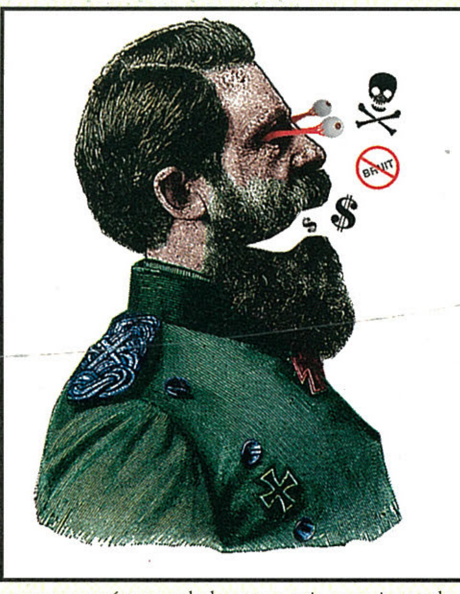
Ne vous sentez pas attaqué par cette phrase. Vous êtes Chinois, et niakoué est un mot vietnamien (qui signifie grosso modo "mon pays"). Stooop ! En tant que fidèle lecteur de Joystick, vous avez dû vous



Lord Casque Noir serait-il milliardaire?

The Mask © PROD

rendre compte que nous aimons ici l'humour. La phrase citée dans les news n'est pas à prendre au premier degré. Parler de "niakoués à deux dollars l'heure", c'est critiquer ceux qui sous-payent les travailleurs des pays pauvres. À partir du moment où l'on prend le parti de décrire cette façon de faire en citant ce que les exploiteurs pourraient dire, il faut employer leur langage, même s'il est choquant. "Un asiatique à deux dollars l'heure", c'est peut-être "politically correct", mais c'est aussi plus fade. Ca se lit sans heurt, sans susciter de réaction, bref, ça passe complètement inaperçu et nous pensons ici que c'est plus dangereux. On a choqué ? Tant mieux ! c'est que le message est passé et que le lecteur a pris conscience du caractère choquant de la chose décrite par le mot. Comme disait Bergson, je crois, "le mot chien ne mord pas". Par ailleurs, pour essayer de prendre un peu de hauteur, il n'y a pas de raison, dans l'écriture, de traiter les racistes autrement qu'on le ferait avec un autre type de personnage. Quand James Joyce fait parler un ivrogne, il ne met pas dans sa bouche les mêmes mots que ceux qu'il emploie pour faire parler un prêtre ou une fille de joie. Vous allez me dire, "Il ne faut pas rire avec ça". Si, il le faut ! Le rire est la politesse du désespoir, et l'humour, un moyen de court-circuiter une tête mal câblée. Un éclat de rire, c'est une réponse du cerveau, qui, après une fraction de seconde de flottement, parce qu'il se trouve confronté à une idée qu'il n'a pas l'habitude de traiter, "pige" tout d'un coup. On rit à chaque fois qu'on démonte un mécanisme, qu'on balaye une idée reçue. Dites à un raciste : "C'est affreux, il y a de plus en plus d'étrangers dans le monde", ça ne le fera pas rire, parce qu'il n'arrivera pas à démonter le mécanisme, à se rendre compte du caractère saugrenu de cette affirmation, puisqu'elle s'inscrit complètement dans son schéma de pensée.



Jeu de kon

Salut ! Je vous écris pour vous dire que j'ai fait une super découverte. Il s'agit d'un jeu intégré dans chaque PC. Ça s'appelle le BIOS, et ça consiste à modifier son setup afin de perdre toutes les données relatives au disque dur (nombre de têtes, secteur, taille). Pour finir le jeu, il faut retrouver les bonnes valeurs. Bref, ça fait pas mal de temps que je suis bloqué.

F. Causeret, Paris

Oui oui, je connais, j'y ai déjà joué aussi. C'est vrai que c'est passionnant et de longue haleine, comme genre de jeu. Pour trouver la solution, il faut regarder sur le disque dur. Je veux dire regarder l'objet, pas la directory (forcément !). En général, les infos sont inscrites. Sinon, il faut appeler un magasin compréhensif ou le constructeur du HD disque en question et lui donner la référence du bidule. La morale de l'histoire, c'est qu'on a tout intérêt à copier sur un bout de papier les données concernant le Bios. Outre les erreurs de manipulation, il peut aussi arriver que l'on perde tout, par exemple lorsqu'en installant une carte, on déconnecte par inadvertance la pile destinée à sauvegarder le Bios ou que l'on fait un petit court-circuit en tordant la carte-mère.

Son de cloche

Cher Joy, pourquoi ne pas généraliser la méthode du contre-avis pour chaque test ? Un petit encart ne prend pas beaucoup de place et permettrait ainsi d'avoir un son de cloche différent à chaque fois.

A. Ledoux, Ternay

On ne le fait pas systématiquement parce que c'est très dangereux. Joystick ressemblerait aux critiques ciné de Télérama, genre "Mes abonnés catholiques risquent d'être choqués, alors je dis que c'est un scandale, mais comme je dois capter un lectorat neuf, je fais un contre-avis pour dire qu'on peut aimer". À ce compte-là, Joy pourrait se contenter d'éditer chaque mois un petit billet sur lequel serait inscrit : "Ça dépend des goûts". Notre boulot est justement de prendre parti. C'est pas forcément facile, ça ne fait pas forcément plaisir à tout le monde, mais on le fait parce qu'on est payé pour donner notre opinion et pas pour ouvrir le robinet d'eau tiède. On ne fait un contre-avis que lorsqu'une particularité dans un jeu déchire la rédaction. Ça arrive assez peu, et que ce soit Tartenpion ou Machepro qui teste, on est quasiment tout le temps d'accord entre nous...



ATTAQUE A MAIN CRYPTÉE

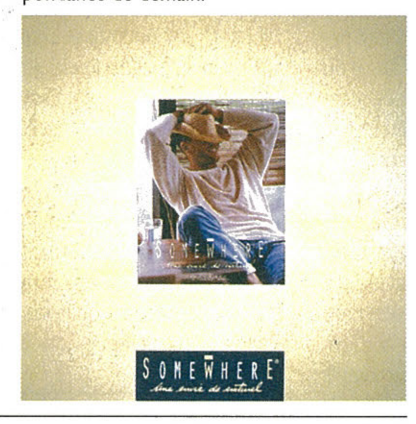
Un étudiant américain, Daniel Bernstein, a écrit il y a un an un article sur un procédé de cryptage de son cru, nommé Snuffle, et a écrit un programme mettant ce cryptage en œuvre. Il a demandé par écrit la permission au Département d'État américain, qui lui a répondu que pour publier son article, il devait obtenir une licence d'exportation car le cryptage est considéré par le gouvernement américain comme une arme de même type que le fusil d'assaut AK47. Il a fait appel, et n'a toujours pas reçu de réponse depuis un an. Une association nommée Electronic Frontier Foundation a décidé de le soutenir en demandant à la justice de trancher. Il est probable que le procès traîne en longueur, car le gouvernement n'a pas du tout l'intention de céder un pouce sur son monopole de l'encryptage. La récente arrestation de Kevin Mitnick ravive en effet la question de la sécurité et de la confidentialité des réseaux.

PRÉCOCE

Nous avions évoqué il y a quelques mois l'accord de coopération entre Intel et Hewlett-Packard décidés à créer ensemble le microprocesseur d'une nouvelle génération. Ça avance, on sait déjà qu'il s'appelle P7, qu'il moulinera deux fois plus vite que le meilleur Pentium actuel (250 millions d'instructions par seconde) et qu'il devrait apparaître en 1997 (le P6, lui, sortira en fin d'année). La tendance, c'est de supprimer au maximum les coprocesseurs et les diverses cartes (vidéo, son…) et de faire effectuer leur travail par le processeur central. Selon Intel, la multiplication des coprocesseurs n'était intéressante que lorsque les processeurs n'étaient pas assez puissants pour faire le boulot eux-mêmes, stade qu'ils atteignent aujourd'hui. Moralité, ils s'y mettent à plusieurs pour faire évoluer le matos encore plus vite : ça va être compliqué d'amortir sur la durée. Et qui sont les pigeons qui paieront ? C'est vous.

LA REDOUTE

La célèbre maison de vente par correspondance s'apprête à lancer sur le marché un catalogue sur CD-Rom appelé Somewhere. Il présentera, à partir de fin mars, une sélection d'articles en 600 photos. Utilisable sur CD-I, Mac et PC CD-Rom, le catalogue Somewhere préfigure la vente par correspondance de demain.



PIRATAGE-SPECTACLE

Une émission américaine, "60 minutes", voulait faire un sujet sur les pirates de réseaux. Première étape, ils ont contacté Checkpoint Software Technologies, une boîte israélienne, en leur demandant si ils acceptaient de soumettre leur système à l'épreuve du piratage ; Checkpoint a accepté. Deuxième étape, ils sont allés à une réunion de pirates, et ont trouvé un pirate acceptant de tenter la pénétration des ordinateurs de Checkpoint. Troisième étape, ils ont invité, le lendemain, dans un même studio, le pirate masqué et un directeur de Checkpoint. Mais avant même que le pirate ait pu commencer sa tentative, le directeur a reçu un coup de fil le prévenant qu'il y avait eu la nuit précédente plus de 60 000 tentatives d'effraction à partir d'Internet. Les caméras ont commencé à filmer le directeur affolé passant ses coups de fil pendant que de son côté le pirate essayait de rentrer dans les systèmes de Checkpoint. Finalement, ni le pirate en direct, ni ceux qui agissaient par Internet (et qui avait probablement entendu parler de l'affaire dans la fameuse réunion où l'équipe télé avait recruté son pirate) n'ont réussi à pirater les ordinateurs de Checkpoint. Comme du coup la séquence manquait d'un bon coup de théâtre final, elle a été supprimée. De manière générale, la télé n'aime pas trop l'informatique, parce que c'est pas visuel.

BLADE RUNNER

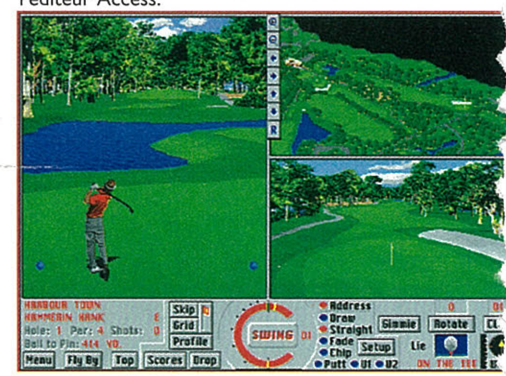
On vous parlait le mois dernier de ce type de 31 ans recherché par le FBI, qui avait inspiré le film Wargames. Manque de bol, il s'est fait arrêter pendant que nous étions sous presse. Résumé des faits : après être entré dans l'ordinateur du Pentagone et d'autres, après avoir détourné des documents confidentiels un peu partout, volé des logiciels et détourné des lignes téléphoniques, Kevin Mitnick a été condamné en 88 à un an de prison. Au terme de sa peine, il a été libéré sous promesse de ne pas quitter la Californie du sud. En 92, il disparaît. Il détourne 20.000 numéros de cartes de crédit, à nouveau des documents confidentiels, effectue quelques "braquages" sur Internet. En octobre dernier, le FBI rate de peu son arrestation : grâce à un scanner, il écoutait les fréquences de la police et s'est enfui peu avant que les forces de l'ordre n'investissent son appartement. Le jour de Noël, il s'introduit dans le système du San Diego SuperComputer Center, et plus particulièrement dans l'ordinateur de l'expert en sécurité informatique, Tsutomu Shimomura, où il s'empare de quelques logiciels.
Ça énerve Shimomura, qui annule ses vacances pour se lancer sur la piste de Mitnick. Il trouve le nœud Internet où se connecte Mitnick, puis trace son central téléphonique en analysant les appels. Avec un ingénieur du téléphone, il localise l'immeuble dans lequel se trouve Mitnick par goniométrie (avec deux détecteurs distants), qui est investi par le FBI (qui, échaudé, n'utilisait ni radio ni téléphone portable).
À la fin de l'audition préliminaire de Mitnick, il s'est tourné vers Shimomura et a dit : "Salut Tsutomu, je rends hommage à ton talent". Shimomura a hoché la tête. Mitnick peut écoper de 20 ans de prison pour fraude informatique, et de 15 ans supplémentaires pour utilisation illégale du téléphone, plus 500.000 dollars d'amende.
Il est aujourd'hui en prison où il peut téléphoner à ses avocats et à sa famille, mais ce sont ses gardiens qui composent le numéro de téléphone et ses conversations sont surveillées.
L'un des serveurs dans lequel il était entré par effraction a mis en place un nouveau système : lorsqu'on choisit un mot de passe, il est passé au dico et si c'est un mot qui existe en anglais, il demande que l'utilisateur choisisse un mot de passe plus compliqué.

POU DANS LA TÊTE

Depuis le 6 mars, Canal + diffuse Pizzarolo, un jeu interactif où deux participants s'affrontent dans une ville pour livrer des pizzas. Alain Le Diberder, néo-philosophe à la tête du département Nouveaux Programmes de Canal +, n'a pas bronché. Là où il criait au révisionnisme (sic) dans Colonization (le jeu ne traitait pas de l'esclavagisme), on ne l'entend plus, et pour cause. Pourtant la ville de Pizzarolo est nette, insouciante, Genève-like, impeccable, sans SDF, sans expulsion, sans immeuble insalubre, sans famille dormant dans la rue. C'est pas une déformation de la réalité, ça ? Ah, c'est de la fiction ? C'est juste pour s'amuser ? Les gosses le savent bien ? Ah d'accord.

AOW !

Je dis : n'est-il pas merveilleux de trouver une nouvelle version de Links 386 sur CD-Rom PC ? Je dis : avec deux nouveaux parcours et une vue hélicoptère pour admirer le terrain à 50 pieds, n'est-ce pas réellement charmant ? Je dis : Dieu sauve la reine et l'éditeur Access.



AGGRAVÉ

Advanced Gravis, Gravis, quoi, annonce la sortie de l'UltraSound ACE. Sound, on se doute que c'est un machin qui fait du bruit, et Ultra, ça donne l'impression que ça doit être rudement chouette. Comme en plus le tout est suivi de ACE, on se dit que c'est véritablement un truc formidable qu'ils nous ont pondu là. Pour moins de 1 000 francs (c'est-à-dire plus de 950), l'engin se propose de rajouter des fonctionnalités Wave Table à votre carte FM de base, genre SoundBlaster. L'ultraSound, qui occupe un slot, dispose de 192 sons en mémoire.

IMBÉCILES

Comme nous vous le rapportions le mois dernier, il y a désormais deux nouveaux standards de vidéodisques en concurrence : celui de Toshiba et Time Warner, secondés par Thomson, Pionneer et Matsushita entre autres, et celui de Sony et Philips. Celui de Toshiba est double face et contient deux fois plus de données que celui de Sony, simple face. Mais Sony (l'inventeur du Betamax) et Philips (l'inventeur du V2000) refusent de se ranger à l'avis général et entendent poursuivre la mise en place de leur norme. Joystick intervient alors et explique gentiment à Sony et Philips qu'ils font une connerie, et qu'à vouloir diviser le marché ils vont le faire fuir, exactement comme pour l'audio-numérique. Les deux standards verront probablement le jour courant 96.

TOUT AUGMENTE

Selon la SPA (Software Publishers Association), le manque à gagner causé par le piratage de softs professionnels a augmenté l'année dernière de 14 %, avec une valeur estimée à 8 milliards de dollars pour 125 millions de logiciels copiés. 125 millions !

    ÉDITO

Le manque de place dévoué aux éditos dans cette publication est absolument scandal

G7

Fin février a eu lieu une réunion du G7 sur la nouvelle société de l'information. G7, ce sont les sept pays les plus industrialisés de la planète (USA, Canada, France, Allemagne, Angleterre, Japon, Italie) ; la société de l'information, c'est le nouveau machin avec les trucs où on comprend rien, là, avec des ordinateurs et tout. Les comptes-rendus du sommet étaient disponibles quotidiennement sur Internet, sur simple demande, par l'intermédiaire d'IBM qui acheminait les textes et commentaires d'un point à l'autre de la planète.
L'instigateur de ce sommet, Martin Bangemann, un délégué européen, a déclaré en préambule qu'après avoir mis au point des normes de télécommunication et des protocoles de transmission de documents, d'images et de sons, les pays industrialisés devaient absolument prendre des mesures concrètes pour faire en sorte que les pays pauvres accèdent rapidement aux inforoutes, afin d'éviter que leur culture ne disparaisse, happée par les lois du marché. Comme le dit Al Gore, le vice-président américain, qui a fait de l'inforoute son cheval de bataille : "l'accès mondial à l'information permettra de limiter le totalitarisme". Et c'est pas faux : en ce moment même, les rebelles Zapatistes du Mexique se servent d'Internet pour faire connaître leur cause à l'étranger.
Al Gore, dans un document qu'il a fait circuler au cours de la conférence, en profite pour prévenir du danger causé par "la tendance qu'ont certains pays à ériger des barrières à la compétition étrangère dans le domaine de la culture". Hein ? Où ça ? On parle de nous, là ? Eh, on s'en fout, on a Spielberg de notre côté (il a défendu l'exception culturelle française aux Césars).
Pour l'instant, on n'a rien décidé, mais on a créé des groupes d'étude qui vont travailler sur la normalisation et le partage des informations. 11 projets ont été dégagés :
1) l'inventaire global, qui consiste à réunir le maximum de données sur la société d'information globale, et ses implications économiques, sociales et culturelles. C'est la commission européenne et le Japon qui sont chargés du dossier.
2) la compatibilité des réseaux, et l'établissement de protocoles de communication : dossier confié au Canada, à l'Allemagne, au Japon et à l'Angleterre.
3) l'éducation et l'apprentissage des langues : les Allemands et les Français s'occupent de tout.
4) la bibliothèque électronique cherche à emmagasiner sous forme numérique le maximum de textes littéraires, consultables par tout. C'est le Japon et la France qui s'en chargeront.
5) la création et la gestion de musées électroniques et de galeries d'art seront attribuées à la France et à l'Italie.
6) l'environnement et la gestion des ressources naturelles échoit aux USA.
7) la gestion globale des situations de crise (organisation internationale en cas de grandes catastrophes naturelles) revient au Canada.
8) la santé, avec entre autres un service multilingue de télémédecine, un serveur professionnel dédié aux chercheurs et médecins, l'harmonisation des normes de santé, est un gros morceaux confié à la Commission Européenne, à la France, l'Allemagne et l'Italie).
9) la disponibilité en ligne de toutes les informations gouvernementales sera chapeautée par l'Angleterre et le Canada.
10) la création d'un marché global pour les PME et PMI, où il soit possible d'échanger aussi bien des marchandises que des brevets et autres infos revient à la Commission Européenne, au Japon et aux USA.
11) finalement, une commission maritime sera présidée par la Commission Européenne et le Canada.
Pour résumer, dans la grande maison mondiale, la France s'occupe de la bibliothèque, des tableaux et de l'armoire à pharmacie.

PILOTES



L'association Pilotes Virtuels de France vient de sortir son premier CD. Cette merveille contient ce qui se fait de mieux en matière de freewares et de sharewares consacrés à Flight Simulator 4 et 5. De plus, l'intégralité des bulletins sont édités par l'association. Si la part belle est réservée à FS4, avec de nombreuses scènes, des dizaines d'avions et d'aventures, les utilisateurs de FS5 trouveront également, sur ce CD, de nombreuses choses : divers DC9 (qui ressemblent à des DC9), des scènes, des aventures et surtout, des tableaux de bord créés par des "amateurs" éclairés. Le CD regorge également d'outils permettant de modifier les couleurs et les réactions des appareils, des éditeurs de textures et quelques utilitaires destinés à debugger FS5. Pour se procurer cette merveille, on doit faire partie de l'association. Le CD est vendu 150 F et l'adhésion est fixée à 250 F par an. Si vous êtes passionnés, nous vous recommandons de les contacter : Pilotes Virtuels de France, 1498 avenue de la libération, 62780 Cucq (France).

NOËL DANS LES CATAS

Anvil of Dawn, anciennement connu sous le nom de code D3, est prévu pour Noël 1995 sur PC CD-Rom. Ce n'est pas l'œuvre de petits nouveaux, puisque l'équipe de développement a déjà réalisé des titres comme Ravenloft, Dungeon Hack ou bien Menzoberranzan. Des grands spécialistes du jeu de rôles médiéval fantastique, somme toute. Pas étonnant donc que Anvil of Dawn rentre dans cette catégorie. Les animations que nous avons eues entre les mains ne préjugent pas du résultat final, mais les déplacements fluides dans des décors en images de synthèse (couloirs de dongeons) font irrésistiblement penser à la technique utilisée dans Dragon Lore de Cryo. Ou bien à ce qui a été annoncé pour Lands of Lore 2 de Westwood. À vrai dire, ce Noël 1995 est bien parti pour prendre place dans des catacombes humides !

ANGKOR, ANGKOR !

La reconstruction du temple d'Angkor, détruit il y a des siècles par des guerres de religion, avait commencé dans les années soixante. Elle avait été interrompue par la guerre civile en 1970 ; le gouvernement français vient d'accorder une subvention de trente millions de francs pour que le projet puisse s'achever, sur une durée de huit ans. 500 000 pierres jonchent le sol du temple, et il faut les remettre en place une à une pour retrouver le temple d'origine. Puzzle gigantesque, dont la résolution exige la modélisation sur ordinateur de chacune des pierres, après les avoir scannées en 3D. C'est la société française Cerezales qui est chargée de la partie informatique. Finiront-ils le puzzle à temps ? Vous le saurez dans huit ans.

L'EFFET POMMIER

Après Power Computing et Radius, c'est au tour du japonais Pioneer de faire le pas et d'annoncer la commercialisation prochaine de clones de Mac. Apple compte vendre sa licence à une douzaine de constructeurs d'ici un an.

HÉRITAGE

La version CD-Rom de Alien Legacy est annoncée. Ce jeu de stratégie spatiale édité par Sierra bénéficiera dans cette version d'une séquence d'intro et de scènes non-interactives en 3D.



MIYARD

France Télécom ne souhaitant pas être à la traîne dans le domaine des autoroutes de l'information très médiatiques, l'opérateur va investir un milliard de francs dans les quatre prochaines années pour effectuer des tests, en coopération avec d'autres opérateurs si nécessaire. Certains projets multimédia présentés par la Lyonnaise des Eaux et par TF1 lors de l'appel d'offres du gouvernement avaient été refusés parce qu'ils venaient égratigner le monopole de France Télécom. L'opérateur compte bien en profiter pour mener des expériences dans les réseaux online professionnels ou grand publics, les services audiovisuels ou le télé-travail par exemple.

LE MULTIMÉDIA EXPLOSE

Une nouvelle étude est venue confirmer que la micro-informatique personnelle — dite multimédia dès qu'il y a CD, carte sonore ou carte graphique —, se porte de mieux en mieux : il s'est vendu à travers le monde quatre fois plus de micro-ordinateurs en 1994 qu'en 1993, soit 10 millions d'unités. Comme nous vous l'avions déjà indiqué, c'est bien Apple qui tire son épingle du jeu, en vendant près d'un quart de ces ordinateurs multimédia, soit deux fois plus que Compaq et trois fois plus qu'IBM. Cela dit, même si Apple peut à juste titre se réjouir de ce brillant résultat, il n'en reste pas moins qu'il se vend encore près de 75 % de PC...

PIÈGE À CONS

31,2 milliards de francs, c'est le chiffre d'affaire de la Française des Jeux en 1994.

JACKINTOSH

C'est pas un poisson d'avril, il existe un émulateur Atari ST & TT sur Mac, en provenance d'Allemagne. On vous en cause mieux le mois prochain.

ULTIMATE ?

Ce serait amusant de répertorier les jeux dont le nom comporte le mot "Ultimate". Il est vrai que les éditeurs sont là pour vendre, mais que voulez-vous, mon mauvais esprit me souffle à chaque fois qu'on prend les acheteurs pour des crétins. J'imagine un grand bureau où des types se disent, au terme d'une réunion de travail : "On va appeler le jeu Ultimate Machin, comme ça les gens croiront que c'est le meilleur du genre". Qu'importe ! Ultimate Soccer Manager est une gestion de club de foot édité par Impressions, le spécialiste du wargame et de la stratégie. Prévu sur PC CD, Amiga et Amiga 1200, le jeu bénéficiera d'une option souvent négligée dans ce type de produit. En effet, on pourra y voir jouer les équipes, car une simulation de foot est incluse dans le jeu. Affaire à suivre.

BOULIMIQUE

Monty Python's Complete Waste Of Time, ça vous dit quelque chose ? C'est l'un des softs de l'éditeur décalé 7th Level, qui, encore tout jeune, vient d'acquérir pour un million et demi de dollars le label de développement Distant Thunder Entertainment, à la tête duquel on retrouve Todd Porter, à qui l'on doit en partie des jeux comme Wing Commander et Ultima 6. Ça nous promet de beaux jeux marrants.

SANTA BARBARA

Figurez-vous que DreamWorks, le studio récemment monté par Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg et David Geffen, cherche 900 petits millions de dollars, une paille. C'est que, voyez vous, les trois compères aimeraient bien produire une trentaine de films d'ici l'an 2000, et c'est pas pas tout à fait leur truc de faire dans le petit budget. Une rumeur court selon laquelle Samsung serait prêt à allonger un demi-milliard en prenant un quart des parts de la société, mais DreamWorks fait la chochotte, il préfère céder une grosse participation à un seul partenaire extérieur. Si les Coréens mettent autant de temps à se décider que pour Commodore, Hollywood a dix fois le temps de crever.

GLISSE

L'attraction "Tête d'œuf", qui permet de skier virtuellement, sera ouverte au public au Carré Seita à Paris, du 22 avril au 6 mai (10, rue Surcouf, 75007. Tél. : (1) 45.56.69.90. Accès libre de 11 h à 20 h). Pendant cette période, seront également présentés une centaine de films en images de synthèse, dont le Prix Pixel-INA, dans le cadre des Rendez-Vous d'Imagina (5 séances par jour : 13 h30, 14 h45, 16 h, 17 h15 et 18 h30. Prix d'entrée : 10 F). Les Rendez-Vous d'Imagina seront également présents à Marseille du 29 avril au 13 mai à La Friche La Belle de Mai (13003), 41, rue Jobin. Tél. : 36.67.10.13, même horaires).



ABSOLUT SUPERGAMES

Le premier salon d'informatique russe aura lieu à Moscou du 7 au 10 décembre prochain. C'est organisé par l'équipe qui fait déjà le Supergames Show. Ne vous étonnez pas : le revenu des Russes est élevé, c'est juste qu'il n'y a rien à acheter. Alors si on leur amène des verroteries... pardon, des jeux vidéo, vous pensez bien qu'ils vont se précipiter dessus.

CRAY TEINTS

Les deux directeurs de Cray sont accusés de délit d'initié, alors même que la compagnie cherche 20 millions de dollars pour ne pas déposer le bilan. Seymour Cray, le fondateur, qui ne siège plus qu'au conseil d'administration, n'est pas inquiété.

LA TOTALE



Que vous soyez passionnés de jeux, de multimédia, de DOS (ça existe ?) ou de Windows 95 (ça existera ?), Sybex a un bouquin à vous vendre. "Jeux d'arcade, programmation en C" est un ouvrage décrivant, de A à Z, la façon de créer un jeu en C. Les programmeurs trouveront de nombreux trucs mais il ne faut pas rêver, si le jeu décrit dans ce bouquin avait été vraiment pro, il aurait été édité comme jeu. Pour ceux qui préfèrent les applications "sérieuses", "Programmation Multimédia en Visual Basic" décrit toutes les étapes de la construction d'un clavecin italien en kit. Bon, vu le titre, on ne va pas s'étendre. Sachez cependant que ce bouquin est accompagné d'un CD-Rom comportant divers outils, et qu'il est consacré à la version Windows de Visual Basic. Dans la collection "Livre d'Or", Sybex édite également un ouvrage dédié à MS-DOS 6.22 accompagné d'une disquette. À réserver à ceux qui veulent vraiment tout savoir, mais cela dit, on ne le répétera jamais assez, prenez le temps de lire un bouquin sur le DOS, au lieu de taper des commandes sans comprendre. Et toc ! Enfin, pour les amateurs de SF, on ne peut que recommander l'excellent ouvrage d'anticipation appelé "Windows 95 Avant Première", qui décrit les fonctionnalités de la version bêta 2.0 de "l'Arlésienne" de Microsoft. Franchement, où va-t-on ? Maintenant, on sort des bouquins sur les versions bêta ! Pendant qu'on y est, les gens de Microsoft devraient la commercialiser. Au moins, ils auraient une excuse si ça plante.



SEA, SEX AND NET

En Nouvelle-Zélande, un parlementaire a déposé un projet de loi visant à réprimer la diffusion par ordinateur de matériel pornographique. Seulement, le représentant du peuple n'avait pas prévu toutes les conséquences de son projet qui, tel qu'il est formulé, conduirait à interdire et à couper le fameux réseau Internet en Nouvelle-Zélande, y compris dans les universités. Un peu penaud et conscient qu'il était peut-être allé trop vite, le parlementaire a promis de revoir sa copie. Moi je dis : "quand on sait pas, on fait pas". Un peu comme les époux Turenge, quoi.

BIG MAC, SEX AND NET

Un sénateur démocrate a déposé aux Etats-Unis un projet de loi pour réglementer le courrier électronique : toute personne convaincue "d'utiliser un ordinateur pour gêner, tromper, menacer ou harceler" un correspondant se verrait infliger une amende pouvant aller jusqu'à cent mille dollars. Bien entendu, tous les cyberpunks y voient l'intention de contrôler ce qui se passe sur Internet jusque-là assez bien préservé, alors ils ont pris leurs boucliers et ils les ont levés très haut en poussant de grands cris gutturaux. Du coup, le parlementaire a pris peur et a promis de revoir son texte de loi. Moi je dis : "quand on sait pas, on fait pas".

REVIVAL

Bonne opération pour Atari qui, après une série d'accords avec Sega et Williams entre autres, peut annoncer pour le deuxième trimestre 1996 l'adaptation de Mortal Kombat 3 sur sa console Jaguar. Atari s'est incontestablement bien repris, en finissant son quatrième trimestre 1994 avec un bénéfice de 17 millions de dollars, contre une perte de 22 millions de dollars à la même période l'année dernière. En 1994, Atari a gagné neuf millions de dollars, effaçant ainsi le mauvais souvenir des 48 millions perdus l'année précédente, et ce grâce à une augmentation des ventes mais surtout à l'accord financier conclu avec Sega (sans lequel Atari serait encore nettement dans le rouge).

MAIN DANS LA MAIN

Petit à petit, le géant Silicon Graphics est en train d'entrer dans le monde des jeux vidéo. Après s'être allié avec Nintendo pour concevoir sa console Ultra 64 et quelques jours après le rachat d'Alias et de Wavefront, Silicon Graphics annonce qu'il va travailler, par l'intermédiaire de sa filiale Silicon Studio, avec l'éditeur Rocket Science, en lui développant des outils spécifiques pour créer des jeux vidéo d'une nouvelle génération.

HOLLYWOOD

Tsutomu Shimomura, l'informaticien qui a permis l'arrestation du pirate Kevin Mitnick, n'a pas perdu son temps : il a annoncé la publication prochaine d'un livre relatant son enquête et la capture sur-médiatisée du hacker. Bizarrement, Shimomura estimait dans une interview que Mitnick n'était pas aussi doué qu'on le prétendait et qu'il avait même été assez facile de le dénicher. Ben dis donc, il est certainement très doué en informatique, le Shimo, mais pour faire saliver le lecteur, il ne vaut pas une cacahuète… Heureusement, les droits d'adaptation au cinéma ont déjà été achetés par une compagnie : combien on parie que le film finira par un combat entre Jackie Chan et Jean-Claude Van Damme ?

BÂTON DE JOIE

Une action en justice a été engagée en France contre Disney et contre la Poste, accusés par deux associations de violer la loi Toubon réglementant l'utilisation de mots étrangers. Ces associations de défense de la langue française reprochent à Disney Store de vendre des produits sans que les étiquettes et documentations ne soient traduites. Le magasin s'est empressé de les retirer de la vente. Enfin, elles exigent de la Poste le retrait du "Skypack" (des enveloppes spéciales pour les envois vers l'étranger) et profitent de l'occasion pour s'insurger contre d'autres termes abusifs comme "Chronopost" ou "France Telecom" (sans accent). Si demain ces assos s'équipent d'ordinateurs, on n'est pas dans la mouise…

VIEILLE CHAUSSETTE

Finalement, Quadral, la boîte française, et AT & T, le télécommunicateur américain, refusent de participer à la reprise de Bull parce que le gouvernement français n'a pas accepté de briser le monopole des télécommunications en France avant la date prévue, 1998. Tu parles, ça risque pas. On ne se met pas les fonctionnaires à dos juste avant une élection.

TÉLOCHE

Le 29 mars, TF1 diffusera la première d'une nouvelle émission intitulée "Mais comment font-ils ?", consacrée entre autres aux exploits, aux personnages connus, et — tiens ? — aux stars des jeux vidéo. On n'en avait déjà pas beaucoup, mais si en plus TF1 nous les abîme, flûte.

POUR FAIRE LE JOINT

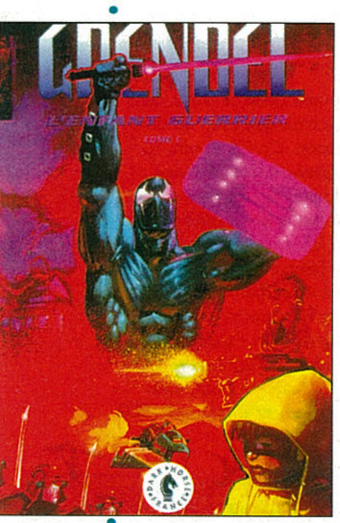
Un canadien demande dix millions de dollars à l'acteur Chevy Chase et aux studios Disney : alors qu'il travaillait comme chauffeur à Vancouver pour Chase (qui participait au tournage du film "Man of The House"), le comédien l'avait chargé d'aller lui chercher un paquet de l'autre côté de la frontière, dans l'Etat de Washington. Quand Fred Moroz arriva dans les bureaux de la Federal Express, il fut arrêté par la police, le paquet contenant de la marijuana. Aujourd'hui disculpé, Moroz réclame des indemnités à l'acteur qu'il accuse d'avoir sali sa réputation. Ça tombe bien, le film en question vient juste de sortir et est déjà promis à un gros succès.

LUXE

IDG-Communication se lance dans l'édition électronique avec un titre fort intéressant. Ce CD-Rom, au format PC pouvant fonctionner sous Windows, regroupe en effet l'intégralité des articles publiés par "Le Monde Informatique et Réseaux & Telecoms" paru en 1994. On y trouve également l'intégralité de l'ouvrage "Passeport pour les réseaux" ainsi qu'un répertoire de 7 000 adresses des fournisseurs français. Bref, voilà un bel outil, mais hélas, vendu à un prix dissuasif (980 F TTC).



PAR DES JEUNES QUI NE FONT RIEN DE MAL, J'VOUS ASSURE, M'SIEUR L'AGENT



BD

Deux nouveaux albums chez Dark Horses France à qui l'on devait déjà "The Mask" et "The Shadow". Ce mois-ci, le premier tome de "Grendel" ("L'enfant guerrier") ainsi que celui de "Hellboy" ("Les germes de la destruction") devraient ravir les amateurs. Ma préférence va à "Grendel" (Wagner, McEown, Mireault/Delaney) dont certaines planches sont véritablement superbes et d'un style assez étonnant, plus typé qu'il n'y paraît à première vue. Si vous aimez le genre héros-sombre-à-la-colère-inexorable, je vous le conseille vivement. Dans un style plus graphique (images hyper contrastées), "Hellboy" (Mignola), préfacé par Robert Bloch, vous entraînera dans un univers assez lovecraftien. Dommage, on sent que Mignola bosse d'après photos ; c'est comme Tardi, les décors sont précis, mais les personnages très approximatifs. Je trouve.

≈ R.I.P

Steve Franklin, qui a dirigé Commodore Angleterre de 87 à 92, était en procès avec Commodore depuis son départ, chacun accusant l'autre de malversations. Les deux parties viennent de retirer leurs plaintes, l'affaire en reste là. Sinon, pour ceux d'entre vous qui pourraient se demander : "tiens, au fait, c'est vrai, que devient Commodore, c'est racheté ou pas ?", Commodore ne devient rien du tout. A pas d'nouvelles. A dit pu rien. A bouge pu.

DIGNE REPRESENTANT

Starplay, l'éditeur du jeu de flipper Loony Labyrinth sur Mac, publie chaque mois les meilleurs scores obtenus à travers le monde. Le premier français arrive fièrement à la dixième place avec plus de seize milliards de points — là où nous n'en obtenons pas même deux... —, c'est Laurent Pourrat de Villeurbanne (appelle-nous, on t'offre un abonnement).

CADEAU SURPRISE

France Télécom vient de lancer Primaliste, un nouveau service économique qui, contre un abonnement mensuel de 15 francs, réduit de 15 % le coût de communication pour trois numéros que vous aurez préalablement choisis (pour nos copains des Dom-Tom, c'est un seul numéro et c'est 20 francs). Ouais, je vous vois venir : ça ne marche pas pour le 3615.

RAPE ME

Le mois dernier, l'édito évoquait le cas de cet étudiant américain arrêté pour avoir écrit et diffusé sur Internet des nouvelles pornographiques dans lesquelles il imaginait violer, brutaliser et tuer une jeune femme nommément citée. La question était alors : l'intention vaut-elle l'action ? Il a été libéré sous caution (dix mille dollars, quand même), un psy estimant qu'il ne représentait aucun danger pour la société. Son procès aura lieu le 3 avril, on vous en reparlera. Cela dit, il semblerait que la seule charge finalement retenue soit l'infraction à la loi protégeant les individus, Jake Baker ayant fait l'erreur (il l'a reconnu et regretté depuis) de citer le nom de la jeune femme.

SIMULATEUR DE DISPUTES DE DINOSAURES KARATÉKAS

L'adaptation sur PC de Primal Rage, un jeu de baston, qui, à l'image de Street Fifi ou Mortal Konkon, cartonne en ce moment dans les salles d'arcade, vient enfin d'être achevée. Vous y jouerez, seul ou à deux, d'énormes pachydermes préhistoriques qui se foutent de sanglantes raclées. Il faudra tout de même attendre quelques mois encore avant d'y jouer : sa sortie sur PC étant retardée le temps que le soft se fasse connaître sur d'autres formats.

POWER

Macplay annonce la sortie pour le mois d'avril de PowerPete, un nouveau jeu d'action sur CD-Rom Mac développé par Pangea. Il s'agit là d'un jeu qui, enfin, n'a pas à avoir honte vis-à-vis des jeux similaires sur Amiga ou sur PC, avec une action haletante pendant 15 niveaux longs et rigolos: une poupée genre Big Jim subit l'attaque de jouets devenus méchants. On vous en reparlera le mois prochain.

RAPE ME TOO

Jake Baker, dont on vous parle ci-à-côté, vient d'être victime de sa propre arme : une journaliste américaine a écrit, toujours sur Internet, une nouvelle dans laquelle elle rencontre Jake Baker, le menace d'un pistolet, le torture et finalement le tue. Pour l'instant, elle n'a pas été poursuivie.

KINSEY PLUS KINANDY

Un écrivain américain, Nancy Tamosaitis, vient de sortir un bouquin intitulé "Net.sex", dans lequel elle tente d'évaluer les connaissances sexuelles de la population d'Internet. Pour cela, elle a fait passer le questionnaire Kinsey (Kinsey est un médecin à l'origine d'un questionnaire sexuel extrêmement long et détaillé, qui a servi déjà deux fois à évaluer les connaissances et les comportements des Américains dans ce domaine, une fois dans les années soixante et une fois il y a trois ou quatre ans, pour réunir des données en vue de lutter contre le Sida. À ces deux occasions, les résultats ont donné lieu à un "Rapport Kinsey" donnant une idée des pratiques sexuelles américaines) à des utilisateurs réguliers d'Internet, dont des utilisateurs du forum alt.sex (un forum où, comme on peut s'en douter, on parle de sexe). Résultat : alors que, sur une échelle alphabétique, la population américaine "normale" obtient un F en connaissances sexuelles, la population d'Internet obtient un C. Conclusion du bouquin : non seulement ce n'est pas le lieu de débauche qu'on pourrait craindre, mais c'est même un lieu de sensibilisation et de prise de conscience.

CHABADABADA CHABADABADA

Il y a deux mois, nous avions fait état de rumeurs indiquant que le géant Oracle avait des vues sur Apple, rien que ça. Ce mois-ci, tout en refusant de commenter ces bruits, les dirigeants d'Oracle ont admis qu'ils appréciaient les produits d'Apple et plus particulièrement leurs softs, en se permettant même de regretter qu'Apple ne se décide pas à abandonner le hard pour ne se consacrer qu'au soft. Oracle et Apple ont déjà passé quelques accords, notamment dans la conception des fameuses set-top boxes pour la télévision interactive, Oracle ne cachant pas son souhait de tisser des liens encore plus étroits. Je résume : "combien de milliards vous voulez ?".

ELECTRONISCHER ARTS

Electronic Arts, EA pour les intimes, vient de racheter le distributeur allemand Kingsoft. C'est le quatrième pays européen dans lequel EA s'établit, après l'Angleterre, la France et l'Espagne.

NAKED QUEST

Et voilà, ce qui devait arriver arrive pour notre plus grand plaisir : ce crétin de Roger Wilco s'est encore fourré dans un pétrin pas possible. On aura bien entendu compris qu'il est question de la saga Space Quest, dont le 6e épisode est annoncé. Dans cet épisode sous-titré "Roger Wilco aux frontières de l'espace intervertébral", Roger sera victime d'une expérience aussi sordide que médicale. Sape va en effet tenter de greffer son propre cerveau sur celui de Roger. Space Quest, qui est prévu pour le mois de juin, sortira exclusivement sur CD PC, DOS et Windows, et bénéficiera de voix digitalisées en français, anglais et allemand.





FREIN

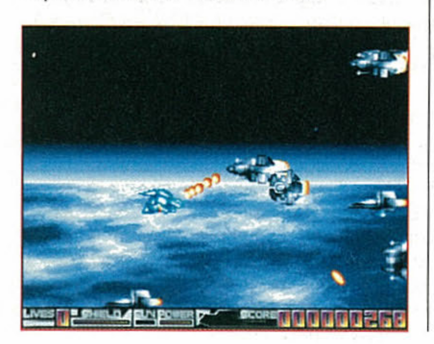
Finalement, l'Ultra 64 et le Virtual Boy, les deux prochains produits de Nintendo, ne sortiront pas en Europe avant 96. Beaucoup de constructeurs commencent à sentir les effets négatifs de l'escalade technologique : à force d'annoncer des super nouvelles machines encore mieux que les actuelles, personne n'achète les actuelles. Peter Main, le patron de Nintendo USA, a prévenu les éditeurs que les prochaines machines ne se vendraient sûrement pas aussi bien que les deux générations passées.

IMPRESSION SUR CUIVRE

Le magazine Scientific American vient de produire, avec l'aide d'Apple et de sa boîte de pub, BBDO, un bouquin de 200 pages intitulé "l'ordinateur au XXIe siècle", de manière entièrement numérique de la mise en page à l'impression. Normalement, une fois la mise en page effectuée sur ordinateur, on "grave des films", c'est-à-dire qu'on imprime en haute résolution sur une feuille de plastique transparent (pour simplifier), que l'on place ensuite sur une plaque de cuivre revêtue d'un produit particulier, l'ensemble est insolé puis un acide ronge les endroits qui n'ont pas été exposés à la lumière. C'est ce qui permet d'obtenir des "plaques" d'impression. Là, l'étape du film a été sautée, et les plaques de cuivre ont été gravées numériquement par des machines-outils. C'est la première fois que c'est réalisé pour un bouquin entier. Il y a plusieurs avantages à cette méthode : meilleure qualité d'impression (puisqu'on supprime une étape analogique), meilleurs coûts (les films coûtent cher), meilleurs délais...

MAKER

RealTech est un groupe de démo makers sur PC, spécialisé dans la 3D temps réel. Certaines de leurs démos sont à tomber par terre, mais ce qui est surtout intéressant, c'est que Realtech à décidé de se mettre à la création de jeux. Leur premier produit à paraître prochainement, appelé Sun Runner, est un jeu de shoot'em up horizontal avec scrolling parallaxe. Ça bouge bien, y a pas à dire. Une mention spéciale aussi pour la bande son, qui utilise des tas d'effets stéréo surround. On attend avec impatience de voir la version finale.



CHIFFRES

Allez, une nouvelle étude, s'intéressant cette fois-ci aux ordinateurs à la maison. Parce que, quelque part, c'est un peu ce qui nous intéresse, non ? 37 % des foyers américains seraient équipés d'au moins un ordinateur personnel (éventuellement prêté par l'employeur). Il y en a dans 15 % des foyers français, 28 % en Allemagne, 25 % en Angleterre et seulement 10 % au Japon. 9 % depuis Kobe.

DÉCRYPTAGE

On a reçu un communiqué de presse où est écrit en caractères gras : "Time Warner Interactive installe un site sur Pathfinder et rejoint les autres sociétés du groupe sur le site Time Warner de World Wide Web". C'est chouette, je trouve. Ce matin, si l'on m'avait dit que j'apprendrais un truc aussi épatant, je crois que je serais venu à Joy à cloche-pieds. Et j'aurais offert des fleurs à toutes les nanas que j'aurais croisées en leur déclamant "Les yeux d'Elsa" en verlan. En fait, ce message est beaucoup moins mystérieux qu'il n'y paraît à première vue. Ça raconte que la société Time Warner est désormais présente sur Internet et que l'on pourra donc les rencontrer sur le réseau appelé "Web". Comme on dit, "Internet est appelé à régner". Le URL, c'est-à-dire l'adresse sur le Web, est : http//www.pathfinder.com/twi. Leur adresse E-mail est : TWI info @aol.com.

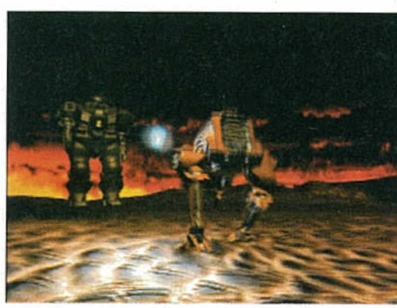
OH YES !

Oh no ! More Lemmings et Lemmings "tout court" sortiront dans une version sous Windows. Ou plutôt sortira, puisque le produit sera un mix des deux jeux. C'est marrant, je trouve ça tellement évident, je pensais que ça existait sous Windows depuis des lustres.

L'ARRÊT NIÉ

L'éditeur Acclaim, celui-là même qui nous a pondu Mortal Kombat, vient d'acheter tous les droits d'exploitation logicielle de Marvel, l'éditeur de Strange, Spiderman, Hulk, les X-men, Wolverine, les Fantastic Four et tout le bataclan.

EN 2...



Prévu sur PC CD-Rom pour septembre : MechLords, un jeu de stratégie et de conquête militaire. Dans le futur, en 2... (veuillez compléter par la date qui vous convient le mieux), dix familles royales s'affrontent pour la domination du monde interstellaire connu. La diplomatie, la puissance et l'expansion sont les ingrédients principaux du succès. On nous promet des heures de jeu à concevoir ses propres robots, à explorer de nouvelles frontières, à rechercher de nouvelles technologies afin d'atteindre la position lucrative de gouverneur colonial. Je n'ai pu, pour l'instant, voir les phases principales de jeu, mais les caractéristiques annoncées sont bien alléchantes : vue 3D subjective, système de missions, 100 voies de recherche possibles, scènes cinématiques en 3D et plus de 150 personnages à incarner. Bref, ca sonne bien, mais ces enfoirés du marketing ont toujours su nous faire baver. Alors laissez-moi vous dire que la séquence d'intro en images de synthèse est une pure merveille. Regardez donc les images ! Vous vous en foutez ? Vous avez raison. Bon, je vous file un tuyau un peu plus consistant : MechLords est développé par Simtex qui a fait Masters of Magic (une référence) et Master of Orion. Alors, ça commence à vous intéresser un peu plus ? Rendez-vous en 2... pour plus de détails.

SOUPE AUX MOIGNONS

Un diabétique de Floride, Willie King, devait être amputé d'une jambe. Mais ça ne le traumatisait pas, il prenait ça assez bien, il racontait des blagues aux infirmières et tout et tout, genre "eh, les filles, ne vous trompez pas de jambe, hein, eh eh ?". Ah ah, sacré Willie, toujours prêt pour la déconne, il ne changera jamais. Ben si, il a changé, rapport à la jambe en moins. Car le chirurgien s'est trompé, justement. Grâce à lui, Willie n'aura bientôt plus de jambe du tout.

PAR LE JOYSTICK NEWS NETWORK

MICROSOFT CONTRE LE RESTE DU MONDE

l'aventure moderne

Début 94, Microsoft subit plusieurs attaques de ses concurrents, qui l'accusent d'occuper une position de monopole. Le département de la justice américain charge un juge, Anne K. Bingaman, de trouver un compromis. En juillet, celle-ci propose un accord antitrust interdisant à Microsoft de continuer à faire payer aux fabricants d'ordinateurs une licence pour ses systèmes d'exploitation par processeur, et non pas par exemplaire vendu du logiciel, et de continuer à imposer un nombre minimum de licences. Il ne reste plus qu'à faire viser l'ensemble par un juge fédéral pour valider l'accord.

Octobre 94 : Microsoft propose 1 milliard et demi de dollars pour racheter Intuit, un gros éditeur américain. Le rachat est bloqué par la commission boursière, qui attend l'accord antitrust pour l'avaliser.

Début janvier, Apple intente un procès à Intel, Microsoft et Canyon Co, alléguant que Video for Windows, écrit par Canyon pour Intel et Microsoft, contient des portions de code de Quicktime.

Le 13 janvier dernier, lors d'un meeting entre grands pontes d'Apple et de Microsoft, alors que le procès d'Apple contre Microsoft est en appel, Bill Gates, président de Microsoft, menace Michael Spindler, directeur d'Apple, de laisser tomber le développement de produits Mac et de ne pas donner de version préliminaire (bêta) de Windows 95 à Apple si celui-ci ne laisse pas tomber ses poursuites, et ne cesse pas le développement (avec IBM et Lotus) d'OpenDoc, un concurrent sérieux du système OLE de Microsoft. Du moins, selon les dirigeants d'Apple présents à cette réunion. Selon le côté Microsoft, Gates aurait dit à Apple qu'il acceptait volontiers de donner une bêta de Windows 95 mais qu'il serait extrêmement reconnaissant si à son tour Apple pouvait faire un geste en laissant tomber ses poursuites, et que par ailleurs, en raison des coûts invoqués, il se pourrait que Microsoft se voit contraint d'abandonner le marché Mac. On se demande cependant pourquoi Microsoft laisserait tomber 6,5 % de son chiffre d'affaires.

4 février 95 : Anne Bingaman appelle un samedi soir l'avocat principal de Microsoft pour savoir pourquoi ils refusent de livrer la bêta de Windows 95. Or, ce coup de fil est d'initiative personnelle ; de plus, c'est une ancienne collègue de l'avocat principal d'Apple, mais elle nie l'avoir vu ou lui avoir parlé pendant cette période. Le département de la justice s'inquiète de la procédure : un juge n'a pas à intervenir comme médiateur dans une affaire qui oppose deux compagnies privées. Le 8 février dernier, Microsoft envoie à Apple une version de Windows 95, mais c'est une ancienne version. Microsoft prétend que l'envoi est sans rapport avec le coup de fil de Bingaman.

13 février 95 : Après d'autres, Apple écrit au juge chargé de viser l'accord antitrust de Microsoft pour se plaindre du délai de rétention de la bêta de Windows 95 par Microsoft, bêta dont il a besoin pour construire ses prochains modèles d'ordinateurs qui doivent pouvoir tourner sous Windows.

14 février 95 : coup de tonnerre. La ratification de l'accord antitrust par le juge Sporkin, qui ne devait être qu'une formalité, est rejetée. Le juge fait un mémento de 42 pages expliquant qu'Anne Bingaman n'a jugé qu'un des aspects du monopole, oubliant par exemple la faculté qu'a Microsoft de faire vendre ses autres programmes en profitant de la force de son système d'exploitation, et surtout le "vaporware", le fait d'annoncer des produits longtemps avant qu'ils soient disponibles, et parfois même avant qu'ils n'existent, pour empêcher l'acheteur de se tourner vers la concurrence. Sporkin conclut que cet accord ne va pas dans le sens de l'intérêt public et refuse de le ratifier.

24 février : dans une lettre ouverte, Gates déclare qu'il est déçu de l'attitude d'Apple, mais précise qu'il n'abandonnera pas le marché Macintosh qui a, selon ses termes, un futur prometteur. Il rejette les accusations d'Apple selon lesquelles il userait de tactiques d'intimidation.

1er mars 95 : Un juge ordonne à Microsoft de cesser de vendre le Developpement Kit de Video for Windows qui contient le fameux bout de code d'Apple. Microsoft déclare que de toutes façons, il lui faudra quinze jours pour le ré-écrire, le bout de code en question, qu'il veut bien le faire si ça fait plaisir à Apple mais qu'il ne savait pas, que c'est la faute de Canyon, son prestataire de service. Apple répond que ben tiens, tu le savais pas, que c'était Canyon qui avait développé Quicktime Windows et qu'ils seraient bien obligés de réutiliser le même code, mon couillon ?

Le 8 mars, Microsoft et le département de la justice font appel de la décision du juge Sporkin, prétendant que ses décisions sont biaisées par ses opinions et demandant la nomination d'un autre juge : il aurait reçu le bouquin d'un journaliste, "Unauthorized Windows 95", une enquête sur les pratiques de Microsoft, la veille de son arrêté de jugement. Microsoft déclare : "en recherchant lui-même ses informations, Sporkin a pris le rôle inquisiteur d'un juge européen, ce qui devrait suffire à le dessaisir de l'affaire". Là-bas, les juges n'enquêtent pas. Ce sont les enquêteurs, qui enquêtent. Les juges, eux, jugent.

Le 15 mars, le juge Sporkin sort douze pages supplémentaires en justifiant et maintenant sa position : il ne croit pas que le gouvernement soit assez bête pour n'avoir vu dans cette affaire qu'une affaire de licence par processeur, il le critique pour n'avoir pas publié les rapports de trois ans d'enquête de la commission de la concurrence, et reporte l'audition de témoins qui aura lieu en avril.

Au PC Forum à Phoenix, on porte des tee-shirts avec le visage du juge Sporkin.


L'ULTIME
COMBAT
POUR
LA LIBERTÉ
CHAOS
CONTROL
Sensation de pilotage hyper-réaliste.
30 minutes de séquences 3D plein écran.
Séquences d'arcade créées sur Silicon Graphics.
Séquences cinéma calculées en 3D.
Lecture temps réel 20 images/seconde.
JOUE ET GAGNE SUR LE
36 68 09 68
2,19F la minute
© 1995 INFOGRAMES MULTIMEDIA - Philips Interactive Media France
Disponible en CD-i et CD ROM.
INFOGRAMES
PHILIPS
PHILIPS

PAR NOS CORRESPONDANTS DE GUERRE

MICROSOFT CONTRE

Intuit, la boîte dont le rachat par Microsoft est en examen par la commission boursière depuis octobre dernier, vient de s'apercevoir que TurboTax et MacInTax, deux de ses programmes de compta, parmi les plus vendus aux USA, comportent plusieurs bugs graves provoquant des résultats faux dans les déclarations de revenus. L'éditeur s'en est aperçu à un moment où beaucoup de contribuables ont déjà déposé leur déclaration d'impôts. Rouge de confusion, et refroidi par la récente affaire du Pentium, Intuit a immédiatement déclaré sans qu'on lui demande rien qu'il rembourserait intégralement toutes les pénalités et intérêts de retard dûs à des déclarations erronées.

Windows en version chinoise sera prêt en octobre 95, si la version anglaise est bien là en août.

QUI EST BILLOU ?

C'est vrai, on cause tout le temps de Billou, et on vous a même pas présenté. C'est le surnom de Bill Gates. On l'appelle comme ça, ici. On l'appelle aussi Rouquemoute, le Teigneux, le Rouquin, le Crétin Flamboyant, le Péteux, P'tite Gagate, la Courge et "l'aut', là".

GO HELP

Et allez hop, encore cent millions de dollars qui changent de compte en banque. Cette fois-ci, c'est le serveur Compuserve qui s'achète Spry, une société ayant développé des softs pour Internet, Compuserve souhaitant proposer à ses deux millions de clients des accès Web, entre autres. Ça va vous faire mal, mais cent millions de dollars, c'est quasiment peanuts, en proportion de ce qu'Internet devrait représenter d'ici deux ans, quelque chose comme quatre milliards de dollars. Et Compuserve a tout intérêt à les investir aujourd'hui, avant qu'un éventuel roux à lunettes plombé de thunes n'ouvre son propre serveur.

Pour la première fois en neuf ans d'exercice, NeXT, la boîte de Steve-Jobs-le-fondateur-d'Apple, dégage des bénéfices. Oh, pas grand chose, un seul et unique million de dollars. Comme ça ne représente qu'1/9000e de la fortune de Bill Gates, son concurrent historique, Jobs doit en avoir gros sur la patate.

GROS PLEIN D'SOUS

Le patron d'IBM a gagné plus de 12 millions de dollars (60 millions de francs) en 1994. Louis Gestner a touché 2 millions de dollars sous forme de salaires, 2,6 sous forme de primes et 7,75 sous forme de compensation : quand Gestner avait été débauché de sa propre société, il avait été contraint de liquider ses parts, IBM s'était alors engagé à compenser ce manque à gagner. Ça n'est pas tout, puisque le boss a reçu 225 000 actions de la société. Enfin, dans sept ans, Gestner partira à la retraite et touchera alors plus d'un million de dollars par an. Ça vous fait rêver ? On est quand même très loin de la fortune colossale de Bill Gates...

Comme c'est la mode, un groupe de revendeurs américains, nommé ASCII, prétend que l'hébergement sur Microsoft Network de services consacrés à la vente par correspondance, couplé au fait que l'accès au dit réseau sera inclus dans Windows 95, menace sérieusement leur existence. Et ils sont inexorablement conduits à la disparition, puisque, monopole aidant, pour rester compétitifs, ils doivent fournir leurs PC équipés de Windows ; dans Windows, il y aura Microsoft Network ; et dans Microsoft Network, il y a douze mille manières d'acheter des logiciels et du matériel sans plus jamais mettre le pied dans un magasin. Enfin, c'est eux qui le disent, hein. Moi, je ne me permettrais jamais de dire que Monsieur Bill est un monopole. Oh non.

Microsoft a l'intention de redistribuer les informations de plusieurs agences de presse, ainsi que de bon nombre de publications scientifiques et économiques, dans Microsoft Network. L'inquiétude qui se fait jour sur Internet, où l'affaire est âprement discutée, c'est que Microsoft puisse atteindre le pouvoir qui lui permettrait de censurer les infos négatives à son encontre.

Tiens, encore un petit coup sur la tête. Compton's, éditeur de la Compton's Encyclopedia, s'y est essayé, en prétendant que Microsoft refusait de l'héberger sur Microsoft Network, arguant de l'existence de sa propre encyclopédie, Encarta, sur ce même serveur. En fait, l'histoire est un peu différente. Un employé, certes zélé, de Microsoft a envoyé une lettre à Compton's expliquant que Microsoft ne souhaitait pas de concurrent sur son réseau. Le directeur de Compton's a appelé l'un des directeurs de Microsoft, n'a pas réussi à le joindre, et a profité d'une conférence pour dénoncer l'attitude de Microsoft. Le directeur absent de Microsoft était à la même conférence, et a dit qu'il s'excusait, qu'il acceptait volontiers les concurrents, mais qu'il n'était pas obligé pour autant d'être derrière son téléphone à toute heure du jour et de la nuit. L'attaque par l'ailier Compton's a donc raté.

Microsoft a une collection de bouquins qui s'appelle "Microsoft Bookshelf". Bookshelf, ça veut dire "rayonnage", ou "étagère à livres", un truc comme ça. Une toute petite boîte, Scanrom, a eu la mauvaise idée de sortir un CD-Rom nommé "The first electronic Jewish Bookshelf", comprenant plusieurs textes de base de la culture juive. Les avocats de Microsoft, qui n'ont pas grand chose à faire en ce moment, ont gentiment intimé à Scanrom de retirer leur produit de la vente parce que le terme "Bookshelf" leur appartenait. Ce qui est bien entendu aberrant aux yeux de la loi, sachant qu'on ne peut pas déposer un terme générique en tant que marque (par exemple, on n'a pas le droit de copyrighter le nom "Camembert" si on vend du fromage, ni "Magazine" quand on vend des journaux, etc). Mais Scanrom est beaucoup trop petit pour pouvoir s'offrir un procès contre Microsoft, et pas assez riche pour se permettre de faire refabriquer son logiciel avec un autre nom. Son seul recours, c'est qu'on en parle : on le fait bien volontiers. Remarquez en passant les termes déposés par RouquemouteSoft : Fenêtres, Étagères... Si vous déposez Placard, Plafond et Maison, vous avez une chance de le griller.

LE RESTE DU MONDE

Bill Gates, qui ne veut pas que ses enfants soient gâtés, a déclaré qu'il ne leur donnerait pas d'héritage pour ne pas qu'ils s'habituent au luxe en ne faisant rien. Comme parallèlement il est en train de se faire construire une baraque de 50 millions de dollars, on peut se demander s'il va loger les gamins dans une caravane au fond du jardin. Histoire de ne pas les ramollir.

Les experts estiment qu'il se vendra au moins 20 millions d'exemplaires de Windows 95 la première année.

Aux Philippines, la différence de prix entre les logiciels pirates et les logiciels originaux est telle, que strictement personne n'achète des originaux. Microsoft Philippines, ce constatant, a décidé de baisser les prix. Eh ben les macaques, où est-ce que vous avez vu jouer ça ? Vous connaissez pas les usages de la profession ? Quand on est piraté, on invente un nouveau support et on vend les softs trois fois plus cher en disant que c'est regrettable mais que c'est le seul moyen d'arrêter le piratage. Baisser les prix pour attirer le client ! Et pourquoi pas livrer des softs débuggés, aussi ?

La police de Los Angeles vient d'arrêter quatre personnes qui fabriquaient des faux logiciels Microsoft. On a retrouvé les plaques d'impression des manuels, des logiciels complets et même des armes. Microsoft estime le manque à gagner à 3 millions de dollars, et précise que c'est la première fois que des pirates créent de faux certificats d'authenticité Microsoft. Si on ne peut plus se fier aux certificats d'authenticité, où va-t-on…

CASSEZ-Y LES LUNETTES !

L'année dernière, Microsoft avait racheté SoftImage (société canadienne connue pour ses outils de conception d'images de synthèse). Ce mois-ci, Billou s'est payé RenderMorphics (société anglaise connue pour ses outils de conception d'images de synthèse). Alors le géant Silicon Graphics s'est senti attaqué sur son terrain et a répliqué illico en achetant Alias Research (société américaine connue pour ses outils de conception d'images de synthèse) et Wavefront Technologies (société américaine connue pour ses outils de conception d'images de synthèse). Ce qui fait dire à certains qu'Apple pourrait très bien profiter de ce combat des titans entre Microsoft et Silicon Graphics, celui-ci étant susceptible de porter des outils 3D sur les machines d'Apple rien que pour affaiblir Microsoft. C'est tordu, mais ça se tient. Bon courage quand même.

La cour suprême des États-Unis a rejeté l'appel d'Apple dans le procès qui l'opposait depuis sept ans à HP et à Microsoft. Celui-ci est donc clos une bonne fois pour toutes.

Microsoft a annoncé le projet Ali Baba : inclure Microsoft Office (un traitement de texte plus un tableur plus un programme de communication…) dans le CD de Windows 95. Les programmes seraient cryptés, et l'on pourrait les décrypter en achetant un numéro de code par carte bleue par téléphone. Les distributeurs et revendeurs ont fait un souk, ont hurlé au monopole en prétendant que si les utilisateurs n'avaient plus qu'à téléphoner à Microsoft quand ils avaient besoin de quelque chose, eux, les distributeurs et revendeurs, pouvaient mettre la clef sous la porte. Comme en ce moment Billou est chatouilleux sur les histoires de monopole, il a préféré annulé son caverneux projet, avançant comme excuse officielle la "complication qu'il y aurait à gérer un catalogue de CD contenant chacun des programmes différents". Allons, allons, avec une compta Microsoft, ça doit être possible, non ?

Bertelsman, un gros éditeur allemand, Deutsche Telekom AG et America OnLine, un réseau américain, souhaitent créer un réseau pour concurrencer Europe Online, le réseau de Matra-Hachette et Pearson qui devrait voir le jour d'ici la fin de l'année. Le but des uns et des autres : contrer Microsoft Network.

Radish Communications vient de mettre au point un protocole nommé VoiceView, permettant de parler au téléphone en même temps qu'on s'envoie des documents ou autre chose, par la même ligne téléphonique. Bon nombre de fabricants de modems en ont acquis la licence, ainsi que des constructeurs comme IBM et Intel. Y a un autre type qui a acheté la licence, voyons, j'avais noté ça quelque part… Quelqu'un a dû venir foutre le souk dans mon bureau, je ne retrouve plus rien, c'est un enfer. Ah, voilà. C'est un certain Gates, qui veut l'inclure dans un de ses prochains produits nommé "Windows 95".

Joachim Kempin, vice-président de Microsoft chargé des licences, a déclaré que le plus gros rival de Microsoft, c'est pas la concurrence, mais les pirates. Ah ! Enfin un plan d'attaque cohérent !

La dernière version de Word sur Macintosh, la 6.0, était lente, peu ergonomique, mal intégrée dans l'environnement Mac et surtout, buggée. Les acheteurs se sont plaint pendant plusieurs mois dans la presse américaine, et Microsoft a fait amende honorable : la nouvelle version (qui devait s'appeler 6.0a, selon le système de numérotation propre à Microsoft, mais qui s'appellera finalement 6.0.1, selon les conventions de numérotation d'Apple) sera proposée entièrement gratuitement à tous les utilisateurs. Entièrement, ça signifie qu'ils n'auront même pas à payer le port, et que la garantie de satisfaction de trois mois accordée aux USA sera à nouveau effective pendant trois mois à dater de la réception de la mise à jour. Elle corrige bon nombre de bugs, mais n'est toujours pas entièrement en version native (écrite spécifiquement pour les processeurs PowerPC).

PAR DES AMIS. MAIS ON PRÉFÈRE RESTER ANONYMES.

PROMOTION CHOURAVE

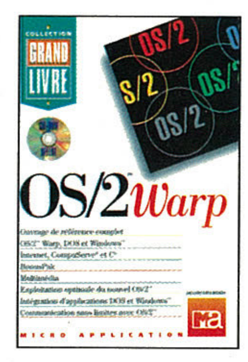
Les crimes technologiques dûs à des fonctionnaires de sa gracieuse majesté britannique ont augmenté sévèrement en 93 et 94 : les tentatives de piratage de réseaux ont augmenté de 140 %, les virus de 85 % et le vol de matériel de 60 %, représentant environ 10 millions de francs.

ENCORE ET ENCORE...

Difficile, pour ne pas dire impossible, de comptabiliser le nombre de titres CD regroupant images, sons et autres animations 3D. Animation Show vient s'ajouter à cette longue liste, en proposant près de 300 animations, 50 Mo de sons et de musiques, le tout soigneusement classifié et consultable à travers un programme de menu Shareware de bonne facture. Ça coûte 128 balles, et c'est Sybex qui le fait.

VISTAPRO 3.0

La version 3.0 du plus célèbre générateur de paysages fractales fonctionne aussi sous Windows. Identique à la version DOS sous de nombreux points, il offre quelques fonctions améliorées et une rapidité de calcul supérieure. Le CD comporte en outre 200 Mo de données sur la surface de Mars, des exemples d'animations, des dizaines et des dizaines d'images, des fichiers de coordonnées géographiques et surtout le module Make Path permettant la création d'animations. Évoluer au milieu d'un paysage à bord d'un avion ou d'un 4 x 4 n'est plus un problème. Sachez, pour finir, que les modèles générés peuvent être exportés au format DXF d'Autodesk. Un excellent produit !



C'EST COOL !

Micro Applications vient de faire paraître le "Grand Livre de OS/2Warp". Livré avec un CD-Rom comportant des utilitaires et des polices, cet ouvrage de référence de 500 et quelques pages répond à de nombreuses questions. Idéal pour les utilisateurs pressés de maîtriser OS/2Warp.

POUR INFORMATION

Petite précision à destination de nos lecteurs qui vont bientôt entrer sur le marché du travail : dans la vraie vie, on ne travaille pas pour des millions de dollars, on ne rachète pas le boulot des autres et on devient rarement le meilleur copain de son ancien pire ennemi. C'est plutôt en francs qu'on parle, et il y en a en général moins de dix mille par mois. Allez, avec un peu de chance, quinze mille.

UN JEU ! OUAIS ! SUPER !

Quel est le pays européen qui a proportionnellement le plus grand nombre d'abonnés Internet ?
1) L'Angleterre.
2) La France.
3) L'Allemagne.
4) L'Italie.

Réponse : Perdu. C'était l'Islande.

Quel est le second pays européen qui a proportionnellement le plus grand nombre d'abonnés Internet ?
1) L'Angleterre.
2) La France.
3) L'Allemagne.
4) L'Italie.

Réponse : Perdu. C'était la Finlande.

PRIVATISATION

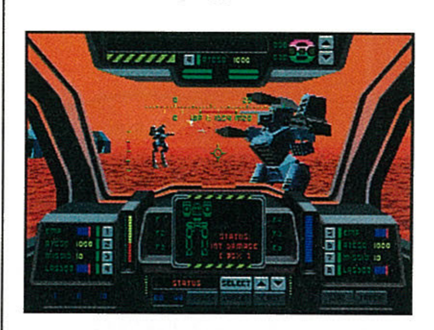
En moyenne, les compagnies de téléphone d'état sont quatre fois plus chères que les compagnies privées. Ce qui signifie qu'en 1998, on pourra ne payer que le quart de ce qu'on paye aujourd'hui. Ah, certes, ça amènera du chômage, mais faut quand même voir que même ces nouveaux chômeurs paieront quatre fois moins de communications téléphoniques. Alors tout le monde en profite, finalement.

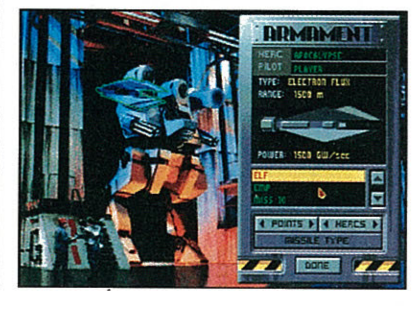
CINQUANTE MILLE PATATES

Sur les 635 propositions déposées dans le cadre de l'appel à projets lancé par le Ministère de l'Industrie concernant les autoroutes de l'information, seules 49 d'entre elles ont été retenues dans un premier temps, parmi lesquelles des projets soutenus par TF1 ou France Télécom. L'Etat allouera 500 millions de dollars, euh, de francs (pardon, c'est l'habitude), pour cofinancer l'ensemble de ces expérimentations. L'une d'entre elles consiste à adapter à la sauce multimédia l'annuaire professionnel (les pages *jaunes*) qui se verrait ainsi agrémenté d'animations et de sons. Avec l'accord du gouvernement, c'est Nec (le constructeur *jaune*), via la société Bull dont il est actionnaire, qui fournira le matériel et le logiciel à France Télécom, lui aussi actionnaire de Bull.

METAL ON METAL

Il est plus agréable de disquette de données que de disquette de recevoir. C'est ce que pense Sierra qui annonce une disquette de données pour Earthsiege. Ce combat de Robots sur PC se verra doté, grâce à la fameuse disquette, d'armes, de missions et de voix digitalisées supplémentaires.



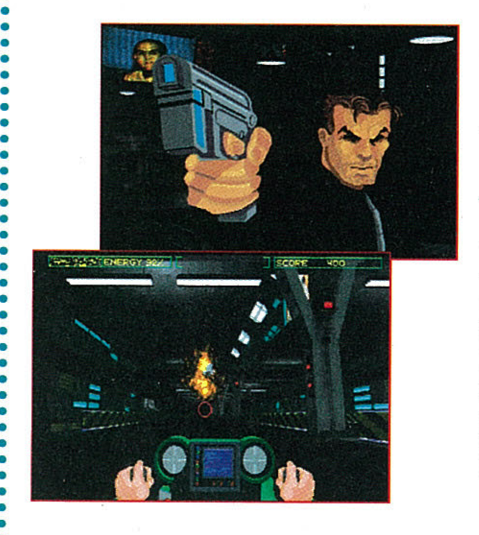


DU NOUVEAU À L'OUEST

Si vous souhaitez vendre jeux, ordinateur ou console et inversement, si vous désirez tomber sur la bonne affaire, un nouveau magasin vient d'ouvrir à Paris. Il s'agit de Génération Micro, 53, rue de l'Ouest, dans le 14e arrondissement de Paris. Le matériel y est vérifié, nettoyé et éventuellement réparé avant d'être revendu. Vous pouvez les appeler au : (1) 43.20.76.91.

TÉLEX

L'éditeur Activision estime pouvoir renouer avec les bénéfices dès l'année 1996, après avoir perdu plus de 2 millions de dollars en 1994. Il compte beaucoup sur les fortes ventes de son prochain "Atari 2600 Action Pack". Sans rire.



WETLANDS, LE FLASHBACK

Fouchtra ! on peut dire que les anims de la démo de Wetlands, bientôt sur PC CD-Rom, sont de toute beauté. La technique utilisée est originale, avec incrustation de personnages de dessins animés dans des décors en images de synthèse. Le tout réalisé de main de maître, et on a l'impression de mater un bon film d'action futuriste. Je dirais même que ça m'a fait penser à l'intro de Flashback. Bingo ! John Cole, le héros que vous contrôlez, enfourche une cybermoto pour échapper aux tirs laser de ces rascals de la police stellaire. Le reste n'a rien à voir. On a plutôt affaire à un tir aux pigeons dans des circuits précalculés comme Rebel Assault. Pas le temps de souffler ! Dans la démo, le contrôle de la mire était assez aléatoire, mais le produit n'est pas encore au point puisque ça ne sortira pas avant septembre. Allez, allez, faut bosser mieux que ça, les p'tits gars ! En attendant, les caractéristiques sont prometteuses pour ceux qui aiment ce type de jeu : grande variété de véhicules, armes et technologies (motos futuristes, sous-marins, bateaux sur coussin d'air).

PIRATAGE CHINOIS

Vous le savez si vous nous lisez régulièrement, la Chine et les États-Unis se livrent une guerre diplomatique intense ayant pour objet (pour les États-Unis) de faire cesser le piratage de logiciels en Chine. Le gouvernement chinois ayant refusé de prendre des mesures pour enrayer l'épidémie, les USA ont imposé une taxe de 100 % sur tout un ensemble de produits exportés par la Chine ; à quoi la Chine a répondu par une taxe de 100 % sur un ensemble de produits américains. Les Américains, pour qui la Chine représente un chiffre d'affaires infime, s'en foutent royalement et sont parvenus à signer un accord dans lequel ils ont demandé, en gage de bonne volonté, que soit organisée une période de six mois d'action de prévention du piratage. Le gouvernement chinois a accepté et, le sixième jour, a fait poser des panneaux "Le piratage est interdit" sur les magasins d'informatique. Bon début, non ? C'est vrai qu'il ne faut pas compter sur les autorités chinoises pour prendre le problème à bras le corps ; alors l'organisme américain qui s'occupe des intérêts des éditeurs, le BSA, a envoyé de nombreux agents dans la province de Guangdong (ex-Canton) pour acheter des softs pirates et récolter des preuves, avec lesquelles ils ont pu organiser, en collaboration avec la police chinoise, une série de raids ayant permis de saisir 13000 disquettes pirates, des CD-Roms et des tonnes de matériel.
Dans le même temps, un revendeur de Beijing (ex-Pékin) a diffusé une plaquette publicitaire sur laquelle est inscrit : "Les nouvelles lois sur la propriété intellectuelle seront bientôt en application : stockez maintenant ! Ne ratez pas cette dernière opportunité !". Bien entendu, la pub porte sur des CD pirates, vendus au millième de leur valeur réelle.

NON NON NON

"Pas du tout du tout", réplique Philips aux rumeurs prétendant qu'il est candidat au rachat d'Apple. Du coup, forcément, ça les dément, les rumeurs.

SANCTION

Le sysop d'un BBS (micro-serveur) américain a été reconnu coupable d'avoir favorisé la diffusion de copies de plus de 200 programmes commerciaux. Richard Kenadek, 43 ans, a été condamné à deux ans de mise à l'épreuve dont six mois de contrôle judiciaire, son matériel a été confisqué et il lui est interdit de créer ou de participer à un nouveau BBS pendant un an. Quelque part, il a du bol, parce qu'il aurait pu être condamné à un an de prison et à une amende de cent mille dollars. Le plus cool, c'est qu'on lui prêtera un joli bracelet électronique qu'il devra porter pendant les trois premiers mois, une pratique devenue courante qui oblige le condamné à rester chez lui, évitant ainsi de prononcer des peines de prison jugées traumatisantes pour des "petits" délits. Idéal pour tomber les nanas.

CHEZ MAXIM'S

Allez, pour les super thunés qui peuvent se permettre de se connecter sur Internet, voici quelques nouvelles adresses, puisque c'est à la mode.
Time Warner Interactive Web : http ://www.pathfinder.com/twi.
Interplay Web : http ://www.interplay.com

LIBANAIS RAIDE

Ça faisait des années que sa femme de 63 ans l'énervait, il a fini par craquer en la poignardant. Quand la police est arrivée, ce Libanais de 84 ans a craqué une nouvelle fois et est tombé raide mort : crise cardiaque. Sa femme a survécu.

COMME DES ESCARGOTS

Dans le n° 56 de Joystick, page 53, j'écrivais, à propos de l'année 1995 : "Je vois les éditeurs de seconde zone qui devraient essayer de nous fourguer des logiciels permettant de créer des stéréogrammes. En shareware, en freeware, en compilation, ils vont nous faire dégorger les yeux comme des escargots". C'est vrai qu'il est toujours agréable de se faire citer dans un magazine, mais là n'est pas le but de la manœuvre. Et puis, comme je me cite moi-même, ça compte pas. Là où je veux en venir, c'est que Sybex sort Images Magiques Stéréogrammes pour PC. Ce bouquin, accompagné d'une disquette et d'un CD-ROM, comporte une quarantaine de stéréogrammes couleurs ainsi que des outils de création commentés. À propos de citation, Images Magiques, c'est pas le nom d'une rubrique de Joystick ?

Gloria hosanna et toutes ces sortes de choses, Estastica sortira prochainement en VF intégrale.

INFO-BAHN

Le mois dernier, Helmut Kohl était invité dans une émission où l'interrogeait, entre autres, le patron d'une boîte de logiciels. Lorsque celui-ci lui a demandé ce qu'il pouvait faire pour faciliter l'accès à l'Infobahn (l'autoroute de l'information, en allemand), il a répondu : "ah, je sais que c'est difficile d'être bloqué dans les embouteillages...". Il ne connaissait pas le terme et croyait qu'on lui parlait d'autoroutes ("Autobahn").

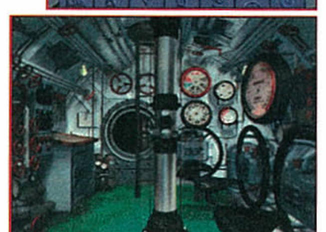
OUPS !

Une erreur s'est glissée le mois dernier dans la solution du jeu Kyrandia 3, nous l'avions involontairement attribuée à Deckard alors qu'elle venait tout droit des studios ©Killergames™. Du coup, mille excuses et toute cette sorte de choses.

GLOUGLOU

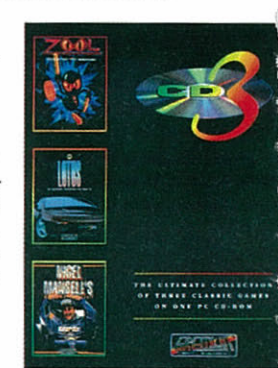


Comment ça, glouglou ? Une simulation de dinde ? Pas du tout, je vais vous parler d'une disquette de données pour Aces of the Deep, simulation de sous-marin sur PC. Ça rajoute des missions, des armes, et c'est une bonne chose car Aces of the Deep est un jeu intéressant. On vous en reparlera en détail dès que ce sera disponible. Histoire de vous mettre l'eau à la bouche, sachez que vous pourrez prendre les commandes d'un engin de type XXI. Regardez-moi ce "X" et puis ce "X" et puis aussi ce "I" ! Ça donne envie, mais ce n'est pas tout : le XXI, engin expérimental lancé en 1943, disposait d'un sonar sophistiqué et de gadgets amusants.



COMPILES, COLLECTORS ET COMPAGNIE

Sierra commercialise une compilation de Leisure Suit Larry sur CD-Rom (449 F). Au menu, Larry 1, 2, 3, 5 et 6. La série est complète, puisqu'il n'y a jamais eu de Larry 4. Cette compilation pour PC est en anglais, mais assortie d'un manuel français. Chez Microprose, 1942 Gold est sortie. Cette simulation de combats aériens sur CD pour PC est un peu dépassée, mais une option modem permettant de jouer à deux a été rajoutée, ainsi que six appareils, les Philippines, la Nouvelle Guinée et 300 missions, ce qui peut relancer l'intérêt de ceux, euh, qui s'y intéressent. Toujours chez Microprose, toujours sur PC, toujours sur CD, mais également sur disquettes, 3 jeux dans la collection Powerplus (159 F le jeu). Côté air, B 17 et Harrier Jump Jet, qui offre l'opportunité de piloter un Harrier GR7 donc, et pour ceux qui préfèrent aller de l'avant, un AV 8B, le tout dans trois zones de conflit : Hong-Kong en 1996, les Malouines en 1997, et Nord-Cap en 1998. Pour ceux qui préfèrent les bateaux, Task Force qui vous met aux commandes d'une flottille au grand complet pendant la guerre du Pacifique (l'expression est amusante).





Pour les fanas de Lovecraft (et de bons jeux) disposant de 149 F, Telstar propose un CD-Rom PC regroupant Alone in the Dark 1 (aventure/action) et Shadow of the Comet (aventure). Chez Gremlin, la compilation CD 3 regroupe Zool (plate-forme), Lotus et Nigel Mansell World Championship (course de voitures). Dans un autre genre, Fantasy Fest de SSI propose, sur CD-Rom PC, Unlimited Adventures, Dongeon Hack, Fantasy Empires et Stronghold. À l'exception du dernier titre, il s'agit de jeux assez moyens et dépassés. À noter que Unlimited Adventure est un logiciel qui permet de créer ses jeux de type AD & D sur micro. Du reste, SSI oblige, c'est bien à une compilation "spécial jeux de rôles" que l'on a affaire. Enfin, Coktel propose Inca Collection qui regroupe Inca 1 et 2, ainsi qu'un CD audio de 25 minutes, le tout pour 249 F.



9e FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX DE CANNES

Clos le 19 février dernier, le 9ème festival des jeux de Cannes a accueilli plus de 90.000 visiteurs en neuf jours, dont un bon nombre d'entre les plus jeunes sont restés scotchés sur une Saturn de Sega et une PlayerStation de Sony. Les autres ont pu jouer gratuitement à quelques centaines de jeux, du jeu de dé au jeu de pion en passant par les cartes, les figurines, les pièces, les cubes, les boules et les plateaux.
Qui dit festival dit palmarès, et comme Joystick faisait partie du jury, on est sûr que c'est un bon palmarès. Parmi les gagnants, il y avait "Spirou et les champignons géants", As d'Or du jeu cadet ; "Charade Puzzle", As d'Or du jeu Junior ; "Category", As d'Or du jeu de Lettres et de connaissances ; "Tribalance", As d'Or de l'innovation ; et ceux qui sont en photos ci-contre, qu'on a mis en photo parce qu'à priori, si vous lisez ce magazine, ce sont ceux qui vous plairont le plus.
L'an prochain, le 10ème festival aura lieu du 24 février au 3 mars.



Quixo, de Gigamic. Il faut aligner cinq pions de sa couleur, comme au morpion, mais il faut pousser les cubes du plateau, «à la Abalone». As d'Or Stratégie: prise de tête et sympa.

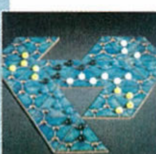
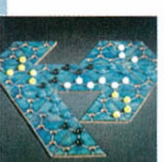


Perudo, de Kerner Parker, As d'Or du jeu de dés. Que du bluff, extrêmement agréable à jouer. On devrait voter une loi pour remplacer le 421 par Perudo.



Arcanor, de Grand V, As d'Or de Stratégie (y en a deux). Un système diabolique de pièces qui s'emboîtent les unes dans les autres, façon poupées russes, et des rapports de valeur entre les pièces très intéressants.

Condottière, de Descartes. En Italie, pendant la renaissance, vous devez vous emparer d'un maximum de villes. Vous devez aussi attaquer les autres joueurs, protéger vos villes, etc. Super As d'Or: vous pouvez y aller en confiance.

Bermude, de Monnoury Algo (alias Maunourie Algot, alias Monoorit Algault): As d'Or du jeu de société. Un concept révolutionnaire dans le domaine du jeu de société: le plateau évolue à mesure de la partie, par le biais de triangles de cuir qu'on déplace pour y faire glisser des billes de verre. Difficile à trouver, mais le jeu est passionnant et les matières sont belles.



Soirée de Meurtre, de Jeux Spear. As d'Or du jeu de convivialité, et comme c'est une murder-party, on s'amuse, d'autant qu'il y a quatre scénarios différents (contrairement aux autres murder-parties, auxquelles on ne peut jouer qu'une fois).

ELSPA DU MOIS

On va me dire que je leur en veux, à l'ELSPA. C'est vrai, je leur en veux d'être aussi stupides, incompétents et inutiles, à part pour induire les acheteurs en erreur et nous foutre en rogne. L'European Leasure Software Publisher Association, qui appose au dos des boîtes de jeux des indications sur l'âge requis pour utiliser un produit, semble surtout intéressée par la violence. D'une part, ça la conduit à émettre des restrictions sur l'utilisation de produits pourtant 10 000 fois moins violents que la vie, mais aussi, par contrecoup, à "conseiller" certains jeux à des utilisateurs beaucoup trop jeunes. Ce mois-ci, entre autres exemples de la stupidité, incompétence et inutilité de ce label, Links 386, un jeu de golf hyper sophistiqué, est conseillé à partir de 3 ans. Monsieur tout le monde va dans un magasin de jeux, il cherche un truc pour les tous petits, il retourne la boîte, tombe sur le logo ELSPA, et hop !, le gamin se retrouve avec un jeu de golf inutilisable. Au secours ! mais qu'attendent les éditeurs de jeux pour envoyer balader ces technocrates stupides, incompétents et inutiles ? Technocrates stupides, incompétents et inutiles, c'est pas redondant, ça ? Vous me direz, par rapport aux problèmes agitant le monde, c'est un peu dérisoire. Peut-être, mais aussi vrai qu'un problème insurmontable n'est souvent formé que de sous- problèmes faciles à résoudre, les petites choses dérisoires et ridicules, une fois accumulées, nous pourrissent la vie. L'effet papillon, c'est pas seulement du vent.

IDÉE FIXE

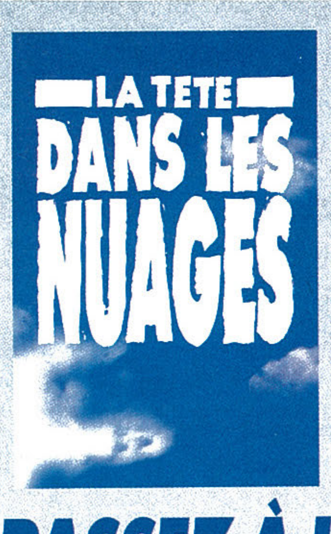
Philippe Kahn, fondateur de Borland, dont on vous annonçait le mois dernier qu'il avait démissionné de son poste de président, vient de fonder une nouvelle boîte, Starfish Software. Retour à la case départ pour Kahn : il avait commencé en lançant de mini-programmes, comme SideKick, puis Borland s'était attelé à des programmes de plus en plus gros, marchant de plus en plus sur les plates-bandes de Microsoft. La boîte a commencé à décliner, et il souhaite maintenant, avec Starfish, revenir à ses premières amours, de petits programmes simples qui ne comportent que des fonctions dont on se sert tout le temps, plutôt que de grosses usines à gaz bourrées de fonctions ésotériques. Devinez quel est le premier petit programme qu'éditera Starfish ? SideKick ! La version 2.0, qui a été rachetée par Kahn à son ancienne boîte (il y siège encore au conseil d'administration).

COUP DE GUEULE

EFI, un éditeur spécialisé dans la colorimétrie et la consistance des couleurs entre ce qu'on voit à l'écran et ce qui est imprimé sur papier, a intenté un procès à Apple, arguant que ce dernier utilisait un de ses brevets pour son extension ColorSync. Apple a aussitôt répliqué par un contre-procès contre EFI, pour utilisation abusive de la licence d'AppleTalk. Du coup, EFI a proposé à Apple de régler ça en dehors des tribunaux.

REVERS

Bonne nouvelle : une boîte américaine, AER, vient de mettre au point des batteries pour portables d'une autonomie de 10 à 15 heures. Mauvaise nouvelle : elles sont de la taille d'un magazine, sur trois centimètres de haut et elles pèsent un kilo et demi. Ils n'ont qu'à les présenter comme des combinés batterie-muscu.



Venez fêter "l'Espace Découverte Micromania" dans le 1er univers de jeux d'arcade du futur !!

Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2e

Un cadeau * vous y attend avec l'achat d'un jeu vidéo !!

* Offre spéciale ouverture valable dans la limite des stocks disponibles.

PASSEZ À LA GÉNÉRATION 32 BITS !!

La nouvelle Console Goldstar





Une nouvelle console aux caractéristiques exceptionnelles à découvrir en magasin !



GEX — NEW

IMMERCENARY — NEW

DÉMENT

2 nouveaux magasins Micromania

- **CENTRE COMMERCIAL EVRY 2**
- **MICROMANIA BVD DES ITALIENS**

Venez découvrir dans tous les magasins Micromania les nouvelles consoles 32 bits : la PSX, la Saturn, la 3 DO ... !!



NEW — LES MAGASINS MICROMANIA




MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes . 5, boulevard des Italiens
Paris 2 e



MICROMANIA EVRY 2 NEW
Centre Commercial Evry 2 - Niveau bas
Tél. 69 29 04 99



MICROMANIA LES ULIS 2 NEW
Centre Commercial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99





MICROMANIA EURALILLE NEW
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 55 72 72



MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile - Métro George V - Tél. 42 56 04 13



MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07



MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chaussée
Tél. 20 05 57 58

3615 MICROMANIA Tout le catalogue des jeux !!



De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 8 mai 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

J19 Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	GRATUIT
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ — Total à payer =	F

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

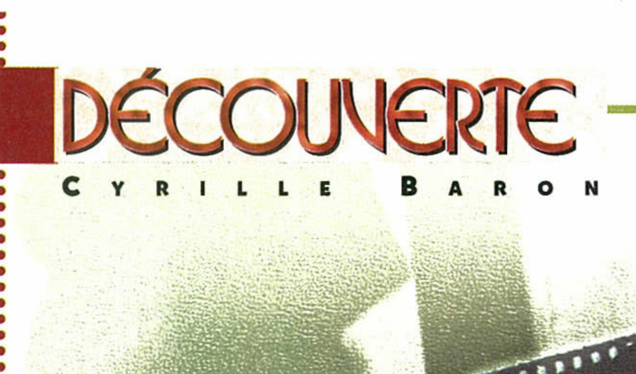
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE — Date d'expiration ...../..... — Signature :

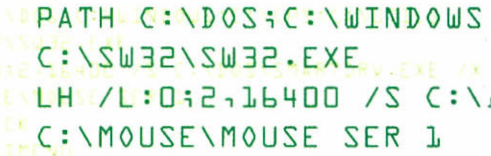
Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement — N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Super Nintendo

CYRILLE BARON

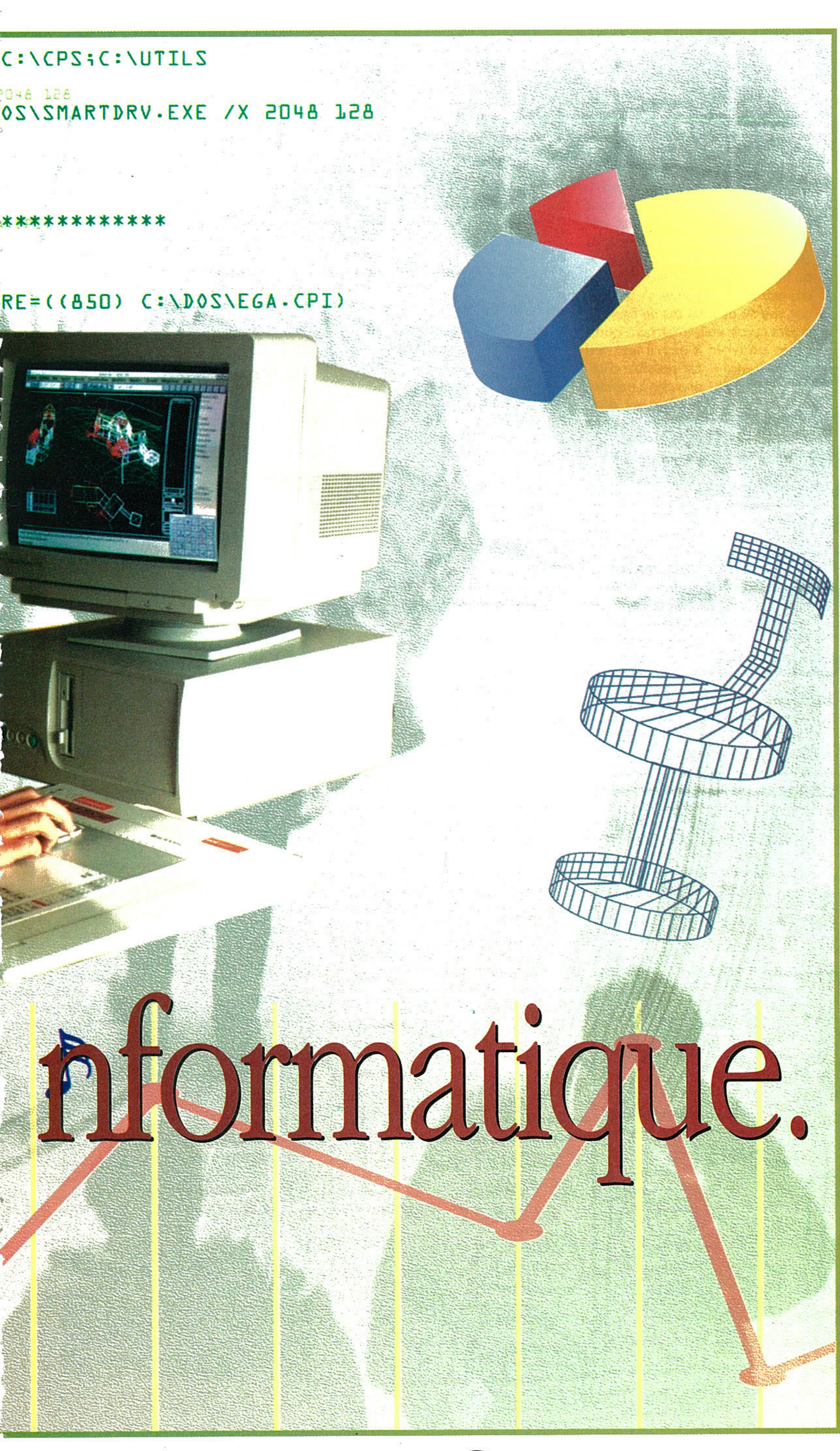






Les métiers de l'i

Travailler dans l'informatique, pourquoi pas ? Encore faut-il savoir exactement dans quel secteur. Pour ne pas se tromper d'orientation, voici quelques filières à suivre, suivant que l'on soit plus volontiers porté vers les joystick, souris, palettes, clavier ou... pavé numérique !



En tant que passionnés, vous vous êtes souvent demandé comment travailler dans le "milieu informatique". Afin de vous éviter quelques désillusions, essayons de cerner le problème. C'est évident, on ne peut plus parler d'informatique, et le phénomène ira croissant, mais "des informatiques". Bien entendu, la crise n'a pas épargné ces divers secteurs, et l'optimisme des années 70 n'est plus de mise. Toutefois, avec l'avènement des nouvelles techniques de communication, le marché du travail est demandeur dans de nombreuses branches. Demain, les réseaux, la télé interactive ou les applications de la Réalité Virtuelle auront besoin de compétences variées. Le tout numérique, déjà largement implanté, amènera les techniciens de l'image ou du son à utiliser des ordinateurs spécialisés, encore plus qu'aujourd'hui.

L'ordinateur remplacera totalement le matériel bureautique.

Bref, l'informatique est en train de devenir l'équivalent de la vapeur au début de l'ère industrielle ou de l'électricité dans les années 30. Après s'être mécanisée, la société s'informatise. Dans l'entreprise de demain, l'ordinateur, déjà fortement implanté, remplacera totalement le matériel bureautique, et quel que soit le type de carrière envisagé, le travailleur de demain utilisera des outils technologiques comme il se sert aujourd'hui d'un interrupteur électrique. Autant dire que pour ne pas être un simple presse-bouton, il lui faudra avoir suivi une formation adéquate. L'ordinateur est devenu un outil, et pour ceux qui

se sentent attirés par cette technologie, de nombreuses carrières sont possibles.
Toutefois, l'ère des pionniers se termine. En raison de la crise, mais aussi parce que la diversité des applications a fait éclater le marché, les techniciens de demain ont intérêt à se spécialiser s'ils veulent retrouver leur chemin dans cette constellation. Cela dit, on peut penser également que la société à venir, qui disposera d'outils d'une puissance et d'une souplesse inouies, aura également grand besoin de créatifs prêts à les utiliser de façon novatrice, c'est-à-dire propre à générer de nouveaux marchés. Comme nous le disions dans le n° 54, "maintenant que vous avez tous les pouvoirs du monde entre les mains, qu'allez-vous en faire ?". Curieusement absentes des brochures officielles qui m'ont servi à réalisé ce dossier (ONISEP, CIDJ), les métiers mêlant créativités et technique informatique sont promis à un bel avenir. Il est vrai qu'il est difficile de sanctionner la créativité par un Diplôme d'État ou de faire rentrer l'inventivité dans des cases. Mais qu'on ne s'y trompe pas, même dans ce cas de figure, il faudra savoir utiliser certains outils pour pouvoir s'exprimer. S'il est possible d'apprendre à peindre ou à jouer d'un instrument chez soi, la maîtrise de moyens d'expression aussi sophistiqués que l'image de synthèse, la retouche d'ima-ges ou le film multimédia nécessite un matériel onéreux. Là aussi donc, pas d'autre moyen que de suivre une formation (cf. Multimédia et images numériques). Sur le marché du travail, le "bidouilleur de génie", si ce n'est déjà fait, n'aura plus cours dans les années à venir.

Les métiers mêlant créativités et technique informatique sont promis à un bel l'avenir

ARCHITECTE DE RÉSEAUX

Il conçoit et organise la mise en œuvre du réseau de télécommunication d'une entreprise et doit harmoniser cet ensemble.

DÉBOUCHÉS :
Les entreprises se les disputent. Il y a encore peu de jeunes formés dans cette spécialité.

FORMATION:
École spécialisée en télécoms ou électronique avec option télécoms.
ENST (Télécoms Paris), ENST Brest, INT Evry, ENIC Villeneuve d'Ascq, ESE Gif-S/Yvette (Supélec), ESIGETEL Avon, ESSI Nice, ENSIMAG Grenoble, Lille.
Autres possibilités :
DEA, DESS, Mastère de la spécialité.

CHEF DE PROJET INFORMATIQUE

Étudie, réalise et suit la mise en place des projets d'informatisation des entreprises (gestion de production, du personnel, etc.).

DÉBOUCHÉS:
On se les arrache. Les professionnels confirmés sont la cible des chasseurs de têtes.

FORMATION:
Bac + 5 école d'ingénieurs : ENSIMAG, ENSMP, ENSEEIHT, ECP, SUPELEC, UTC, INSA.
Bac + 5 université : MIAGE avec une formation complémentaire et une expérience professionnelle d'au moins 4 ans.
DESS, DEA + expérience professionnelle.

COGNITICIEN

Conçoit des outils informatiques cherchant à reproduire le raisonnement humain et capables de le remplacer ou le seconder (systèmes experts).

DÉBOUCHÉS:
Rares actuellement et souvent liés à la recherche. On peut toutefois imaginer que ce métier hyper spécialisé devrait exploser d'ici quelques années.

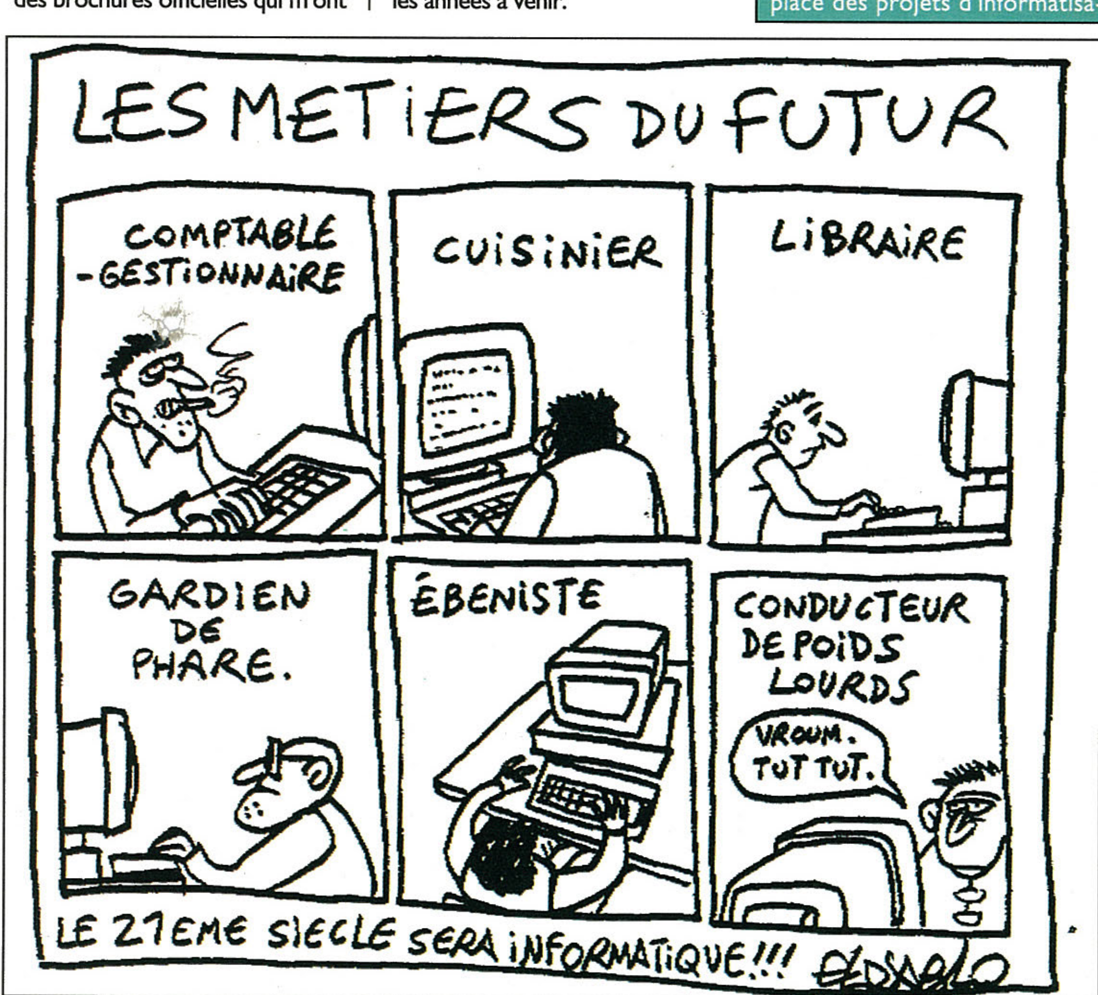
FORMATION:
Minimum bac +5 école d'ingénieurs : ENSIMAG, ISIA, ENSEEIHT, IUSPIM, ESE, EERIE, ISMARA.
Formation universitaire comprenant une spécialité en intelligence artificielle :
DESS: Aix, Paris 6, Chambery, etc.
DEA: Paris 5, 6, 8, 13, Caen, St Etienne, etc.
Mastère : ENSTbr, ESE, ESIM, ENSCM, ENSTIMA, ESIEE

INGENIEUR EN INFORMATIQUE INDUSTRIELLE

En partant d'un projet d'automatisation de production, il doit analyser les besoins et possibilités afin d'y apporter une solution.

DÉBOUCHÉS:
Les entreprises les recherche.

FORMATION:
Formation scientifique de haut niveau.
École d'ingénieurs de type : INSA, ENSERB, CUST, ENSIMAG, ENSSAT, ENSEEIHT, ISTG, ECP, ENSAM, IDN, EMN, ECAM, ENSTIMA, SUPELEC, ESIEE, etc.



Selon la complexité du projet, il peut être exigé un MIAGE (Maîtrise d'Informatique Appliquée à la Gestion), une maîtrise d'Informatique.

CHEF DE PRODUIT

Responsable de la vie d'un produit, il participe à sa conception selon les besoins du marché, le commercialise et suit son évolution.

DÉBOUCHÉS:
Beaucoup de demande mais aussi beaucoup d'offre.

FORMATION:
Diplôme des grandes écoles de commerce : (HEC, ESSEC, ESC, etc.)
DESS marketing (formation continue ISCV, DESS marketing-vente au CNAM).
Diplôme dans le secteur industriel : ingénieur INSA, École Centrale.
Diplôme universitaire de type MST, DESS des secteurs Electronique, Informatique, etc.

TECHNICIEN EN TELECOMMUNICATION

Permettre la transmission à distance de l'information sous forme de paroles, d'images ou de données.

DÉBOUCHÉS:
Nombreux dans le privé. France Télécom recrute au niveau bac et bac +3.

FORMATION TECHNICIEN:
Bac Pro Maintenance de réseaux bureautiques et télématiques.
Spécialisation en un an en téléphonie dans Chambres de Commerce et d'Industrie (CCI) ou passer les concours de la fonction publique.

FORMATION TECHNICIEN SUPÉRIEUR:
DUT Génie des Télécommunications et réseaux. DUT GEII (Génie Électrique Informatique Industrielle, option électronique). BTS Électronique.

ANALYSTE PROGRAMMEUR

Il doit imaginer le système informatique le plus adapté aux besoins de l'entreprise.

DÉBOUCHÉS:
Il y en a pour les bac +2. Emploi de début pour les bac +4.

FORMATION:
Minimum: bac +2, BTS informatique, DUT informatique, complété par une année de spécialisation.

TECHNICIEN D'EXPLOITATION EN INFORMATIQUE

Assure la mise en route et veille au bon fonctionnement des ordinateurs et des périphériques (imprimantes, terminaux, etc.).

DÉBOUCHÉS:
Les offres d'emploi diminuent et le niveau exigé s'élève.

FORMATION:
BTS ou DUT informatique éventuellement complété par une année de spécialisation ou une formation chez un constructeur.

TECHNICIEN DE MAINTENANCE EN INFORMATIQUE

En après-vente, il installe, fait les tests de mise en route, l'entretien et la réparation du système chez le client.

DÉBOUCHÉS:
L'extension de la micro et des réseaux crée des besoins en personnel.

FORMATION:
Bac +2
BTS Maintenance, Informatique Industrielle, Électronique, Électrotechnique.
DUT Informatique, Génie Électricité-Informatique Industrielle, DUT Maintenance Industrielle, éventuellement avec un DEUST Informatique et Électronique.

VENDEUR CONSEIL EN MICRO-INFORMATIQUE

Il vend du matériel, des jeux ou des progiciels à ses clients.

DÉBOUCHÉS:
On recherche des vendeurs qualifiés. Le marché est en pleine expansion.

FORMATION:
Pour les passionnés de micro, une embauche est possible. Suivant le type de vente, une formation bac ou bac +2 peut être exigée. Ou encore BTS ou DUT du domaine commercial complété par une formation en entreprise.

TECHNICIEN EN INFORMATIQUE INDUSTRIELLE

DÉBOUCHÉS:
Les entreprises recrutent, l'Informatique Industrielle se développe de plus en plus.

FORMATION:
BTS Informatique Industrielle apprécié, car il permet au technicien d'intervenir aussi bien dans la conception que dans la maintenance. DUT Génie Électrique, Informatique Industrielle. Génie mécanique, productique.

INGENIEUR FINANCIER

À l'aide des mathématiques et de l'informatique, il évalut les risques et la profitabilité d'opérations financières bancaires de plus en plus complexes.

DÉBOUCHÉS:
Les banques recherchent des spécialistes de haut niveau.

FORMATION:
Une double formation (finances et informatique, mathématiques, économie, etc.) à bac + 4, + 5 minimum est nécessaire.
Sciences Po, IEP, grandes écoles de commerce, formations d'actuaire (ENSAE, ISFA, ISUP, DESS Strasbourg, etc.), écoles d'ingénieurs, DESS économique et financier, plus éventuellement mastère spécialisé ou formation complémentaire en informatique.

DESSINATEUR GRAPHISTE

En informatique, il est utilisé dans les jeux, les produits multimédia, les éducatifs.

DÉBOUCHÉS:
Publicité, presse, design, audiovisuel : avec une bonne formation, on peut trouver un emploi, y compris en dehors de l'informatique.

FORMATION:
BTS Expression Visuelle (option "Image de Communication"), BTS Industries Graphiques (option "Communication Graphique"), DMA Arts Graphiques, DSAA Art et Techniques de la Communication, DNAT Arts Graphiques, DNSEP Communication dans les écoles d'art, écoles privées.

JOURNALISTE

Métier de passion. Il faut analyser, rédiger, traduire un événement.

DÉBOUCHÉS:
Les employeurs ont tendance à utiliser plutôt des pigistes que des salariés à plein temps.

FORMATION:
Dans la presse micro actuelle, on demande surtout une connaissance du sujet et le goût de l'écriture (et encore !). Sinon, DUT Information-Communication (option "Journalisme"), maîtrises d'Information-Communication, DESS, DEA, magistères spécialisés, diplôme des Instituts d'Etudes Politiques, diplôme d'ingénieur maître (IUP de Bordeaux 3, Grenoble 3, Lille 3, diplôme du Centre de Formation des Journalistes (CFJ Paris), diplôme de l'Ecole Supérieure de Journalisme (Lille), diplôme du CUEJ de Strasbourg 3, etc.

OPERATEUR DE TRAITEMENT DE TEXTE

Elle ou il est chargé de saisir, reproduire et transmettre rapidement de l'information à l'aide d'un traitement de texte.

DÉBOUCHÉS:
C'est surtout un atout pour trouver un emploi dans le secrétariat.

FORMATION:
Niveau bac recommandé.
Bac Professionnel Bureautique.
Bac Technologique G1.



Multimédia et image et son numérique

L'informatique met à notre disposition de fantastiques outils de création. Afin d'apprendre à les utiliser, différents types de formations sont envisageables. Avec le boom du Multimédia, de nombreuses écoles privées permettent de suivre des cours abordant cet aspect de l'informatique. Difficile de s'y retrouver dans cette jungle où le meilleur côtoie le pire ; là aussi, comme en ce qui concerne les cours par correspondance, nous ne saurions que trop vous conseiller de vous renseigner sur le sérieux des formations proposées. Parmi les établissements ou organismes proposant des formations touchant de près à la création, citons l'École des Métiers de l'Image et l'INA (Institut National de l'Audiovisuel). Bien entendu, la liste n'est pas exhaustive.

L'École des Métiers de l'Image, qui dépend de la Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris, est un établissement public. On peut y suivre des cours de différentes durées, allant du stage à un enseignement d'un an. Attention, il faut s'y prendre à l'avance car de nombreuses formations sont dispensées à de petits effectifs. Les cours peuvent être suivis dans le cadre de la formation continue et financés à ce titre par votre employeur ou pour les chômeurs, les ASSEDIC, AFR, le Conseil régional, etc.





Stages Ecole des métiers de l'image

PHOTO NUMÉRIQUE. Durée : 60 heures. 12 000 F.
PHOTOMONTAGE ET RETOUCHE ÉLECTRONIQUE. Durée : 60 heures. 12 000 F.
INITIATION AUX APPLICATIONS NUMÉRIQUES DE LA PHOTO PROFESSIONNELLE (RÉSERVÉ AUX PROFESSIONNELS DE L'IMAGE). Durée : 40 heures. 9 500 F.
INITIATION AU MACINTOSH. Durée : 18 heures. 3 400 F.
INITIATION AU TRAITEMENT DES IMAGES. Durée : 60 heures. 11 000 F.
PERFECTIONNEMENT AU TRAITEMENT DES IMAGES. Durée : 42 heures. 9 000 F.
FORMATION AUX TRAITEMENTS DE L'IMAGE NUMÉRIQUE. Durée: 138 heures. 21 000 F.
INITIATION AU DESSIN ASSISTÉ PAR ORDINATEUR. Durée : 48 heures. 8 700 F.
PERFECTIONNEMENT AU DESSIN ASSISTÉ PAR ORDINATEUR. Durée : 30 heures. 6 500 F.
INITIATION À LA PAO. Durée : 60 heures. 10 800 F.
PERFECTIONNEMENT À LA PAO. Durée : 30 heures. 6 500 F.
TYPOGRAPHIE ET PAO. Durée : 138 heures. 19 900 F.
FORMATION À LA MICRO-ÉDITION. Durée : 300 heures. 35 000 F.
GESTION MATÉRIEL ET RÉSEAUX (PAO). Durée : 40 heures. 8 700 F.
CONCEPTION ET RÉALISATION D'UN PRODUIT INTERACTIF. Durée : 120 heures. 21 500 F.
FORMATION À LA RÉALISATION D'UN PRODUIT INTERACTIF. Durée : 216 heures. 32 000 F.
MACROMIND DIRECTOR (BASES). Durée : 48 heures. 8 900 F.
MACROMIND DIRECTOR (PERFECTIONNEMENT). Durée : 48 heures. 8 900 F.

Les filières de formation

Pour qui veut se lancer dans des études liées à l'informatique, le choix est vaste. Après le bac, après la 3ème ou en formation continue, voici quelques grands classiques pouvant éventuellement déboucher, par la suite, vers une spécialisation.

Les BTS

Le Brevet de Technicien Supérieur est ouvert aux élèves ayant suivi une scolarité complète et sortant de 3ème.
Pour les personnes souhaitant travailler dans le secteur informatique ou utiliser l'outil informatique dans leur profession, on peut recommander les BTS suivants :
BTS Technique d'Information, BTS Communication, BTS Communication/Audiovisuel, BTS Industrie Graphique, BTS Informatique de Gestion.
Pour préparer ces BTS, on doit avoir suivi 600 heures de cours spécifiques sanctionnées par un diplôme ou 1 500 heures dans le cadre d'une formation apprentissage, ou bien avoir travaillé 3 ans avant l'examen dans la branche choisie. Outre l'enseignement public, on trouve aussi des BTS en enseignement à distance (se renseigner sur le sérieux des cours) ou en formation continue.

Les DEUST

Le Diplôme d'Études Universitaires Scientifiques et Techniques se prépare pendant deux ans après le bac. Il existe un DEUST Informatique et un DEUST Informatique de Gestion. Cet examen sanctionne un premier cycle de formation pré-professionnelle aux méthodes scientifiques et aux langages fondamentaux.
Il existe aussi un DU (Diplôme d'Université 1er cycle) se préparant en un ou deux ans après le bac.
Le DUT : Le Diplôme Universitaire de Technologie est une formation technologique en IUT. Il se prépare pendant deux ans après le bac et sur présentation d'un dossier. Il est destiné à former des cadres moyens, spécialisés dans le traitement automatique de l'information et capables d'assurer des fonctions de programmeurs analystes.

L'école des métiers de l'image

Depuis 1991, l'École des Métiers de l'Image dispense des cours de Concepteur-Réalisateur Multimédia sanctionnés par un diplôme. D'une durée d'un an, soit 1 200 heures (dont 200 en entreprise), cette formation s'adresse à des demandeurs d'emploi ou des étudiants bac +2 et a pour vocation de lancer sur le marché du travail des professionnels complètement opérationnels. L'entrée se fait après entretien et examen de dossier. Les frais sont de 6 800 F pour l'année. Jérôme Barré, ingénieur multimédia et formateur, nous en dit un peu plus sur les cours : "Jusqu'à présent, les professionnels se sont formés eux-mêmes. Mais avec la concurrence, ils souhaitent désormais engager des gens déjà formés. Sur la dernière cession qui comportait 15 élèves, 13 sont embauchés. Nous sommes en contact avec différents éditeurs, comme Montparnasse Multimédia, Cryo ou Infogrames. Le secteur d'activité du Multimédia est désormais en place, comme en témoigne le salon du Millia de cette année. Nous ne formons pas ici de théoriciens, mais des gens prêts à utiliser les outils mis à leur disposition afin de réaliser quelque chose de concret. Bien entendu, la théorie est nécessaire mais ce n'est pas une fin en soi. L'année est divisée en trois parties. Nous commençons par apprendre aux élèves à utiliser le matériel et les logiciels, et surtout à comprendre les principes, à acquérir une culture informatique. Ensuite, pendant quatre mois environ, nous abordons le story board et analysons des titres existants (NDLR : il y a même une console Sega dans la salle !). La finalité des cours est que des groupes d'élèves réalisent un produit, sanctionné en fin d'année. Il ne s'agit pas d'un projet personnel, mais au contraire d'une "commande", ce qui place l'élève dans la même situation que s'il travaillait".


Jérôme Barré, ingénieur Multimédia et formateur.


Une autre section forme les élèves à l'image de synthèse. L'apprentissage se fait avec 6 Silicon Graphics sur Explore et sur PC avec 3D Studio.

L'Institut National de l'Audiovisuel (INA) dispense également des stages dans le cadre du programme INA-Formation. Depuis cet année, l'informatique y est largement représentée. La durée de ces stages est de 3 à 65 jours. L'INA organise également d'autres formations et des stages faisant l'objet de conventions, avec notamment le Conseil Général d'Ile de France et la DDTE ainsi que des stages intra-entreprises.

Stages INA-Formation

TECHNIQUES NUMÉRIQUES EN RÉALISATION. Durée : 5 jours. 12 400 F.
LA STRATÉGIE INTERACTIVE. Durée : 5 jours. 9 300 F.
CONCEPTION ET RÉALISATION D'UN PRODUIT MULTIMÉDIA. Durée : 15 jours. 40 200 F.
AUDIONUMÉRIQUE ET INFORMATIQUE. Durée : 10 jours. 14 200 F.
NUMÉRISATION DU SIGNAL. Durée : 5 jours. 7 000 F.
COMPRESSION NUMÉRIQUE. Durée : 4 jours. 6 000 F.
ENREGISTREMENT ET TRANSMISSION NUMÉRIQUE DES IMAGES ET SONS. Durée : 5 jours. 7 500 F.
ÉQUIPEMENT AUDIONUMÉRIQUE. Durée : 5 jours. 7 300 F.
POST-PRODUCTION AUDIONUMÉRIQUE. Durée : 5 jours. 10 500 F.
INGÉNIERIE AUDIONUMÉRIQUE. Durée : 5 jours. 9 000 F.
AUDIONUMÉRIQUE ET INFORMATIQUE. Durée : 10 jours. 14 200 F.
BASES VIDÉO NUMÉRIQUE. Durée : 4 jours. 5 700 F.
ÉQUIPEMENT VIDÉO NUMÉRIQUE. Durée : 5 jours. 8 600 F.
VIDÉO ET INFORMATIQUE. Durée : 5 jours. 8 500 F.
CONNAISSANCE DU MICRO-ORDINATEUR. Durée : 5 jours. 8 500 F.
CONFIGURATION AVANCÉE DES PC. Durée : 5 jours. 9 800 F.
MICROPROCESSEURS ET ASSEMBLEURS 16 BITS. Durée : 5 jours. 9 300 F.
INTERFACE ET CONNEXIONS DES SYSTEMES AUDIOVISUELS GÉRÉS PAR MICROPROCESSEUR (NIVEAU 1). Durée : 5 jours. 8 500 F.
IDEM NIVEAU 2. Durée : 5 jours. 9 500 F.
MAINTENANCE DES SYSTEMES. Durée : 5 jours. 7 800 F.
BASE DE PROGRAMMATION STRUCTURÉ (NIVEAU 1). Durée : 5 jours. 9 500 F.
IDEM NIVEAU 2. Durée : 5 jours. 11 000 F.
RÉSEAUX DE COMMUNICATION. Durée : 5 jours. 9 500 F.

Carnet d'adresses

3615 EDUTEL, 3615 ONISEP, 3615 CIDJ, 3614 AFPA (Association pour la Formation Professionnelle des Adultes).

Le journal "L'Étudiant" édite, dans la collection "L'Étudiant Pratique", chez Hatier, "Les Métiers de l'Informatique". On peut se le procurer dans les librairies spécialisées ou sur place. "L'Etudiant", 27, rue du Chemin-Vert, 75543 Paris Cedex 11. Tél. : (1) 48.07.41.41.

Des brochures consacrées au sujet sont également disponibles auprès de l'ONISEP (plusieurs adresses par département) et au CIDJ (Centre d'Information et de Documentation Jeunesse).
CIDJ, 101, Quai Branly, 75740 Paris Cedex 15.
Ces brochures peuvent être consultées dans les Bibliothèques Publiques d'Information (BPI) ainsi que dans les bibliothèques des collèges, lycées et universités.

Le Club d'Investissement Media édite, dans le cadre du Programme Media de l'Union Européenne, un guide consacré aux formations dans le domaine du Multimedia, tant en France que dans les autres pays de la Communauté.
Pour recevoir ce guide gratuit, s'adresser à Martine Colarossi, Club d'Investissement Media, 4, avenue de l'Europe, 94366 Bry-sur-Marne, ou par fax : (1) 49.83.26.26.

AFIN, Association Française des Informaticiens.
CNIT La Défense, 2, place de la Défense, 92053, Paris La Défense. Tél. : (1) 46.92.17.73.

INFOMART : CNIT La Defense. Tél. : (1) 46.92.20.20.
Marché permanent centré sur les nouvelles technologies. On peut y suivre des formations sur certains logiciels et y consulter de la documentation. Du lundi au vendredi, de 10 h à 18 h30.

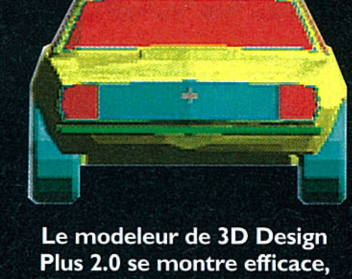
INA FORMATION :
Renseignement et documentation sur simple demande. Tél. : (1) 49.83.24.24.

École des Métiers de l'Image
Centre Gobelin. 73 Bd Saint-Marcel. 75013 Paris.
Tél: (1) 40 79 92 50

Librairies spécialisées :
Le monde en tique, 18, rue Maître Albert, 75005 Paris. Tél. : (1) 43.25.45.20.
Infothèque, 32, rue de Moscou, 75008 Paris. Tél. : (1) 45.22.67.01.

Citons enfin les revues hebdomadaire "01 Informatique" et "Le Monde Informatique", qui publient régulièrement des articles sur les métiers de l'informatique.

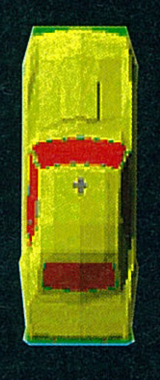
Voyage dans la troisième dimension



Le modeleur de 3D Design Plus 2.0 se montre efficace, même lorsqu'il s'agit de concevoir des formes complexes.

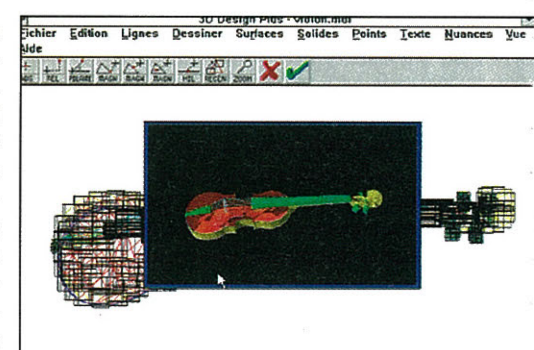
Sybex lance la deuxième mouture de son 3D Design. Simple d'emploi, il offre pourtant de nombreuses possibilités, notamment au niveau du modeleur. Si les images rendues ne sont pas toujours de la qualité escomptée, ce produit reste d'un rapport qualité/prix des plus intéressants.

LORD CASQUE NOIR

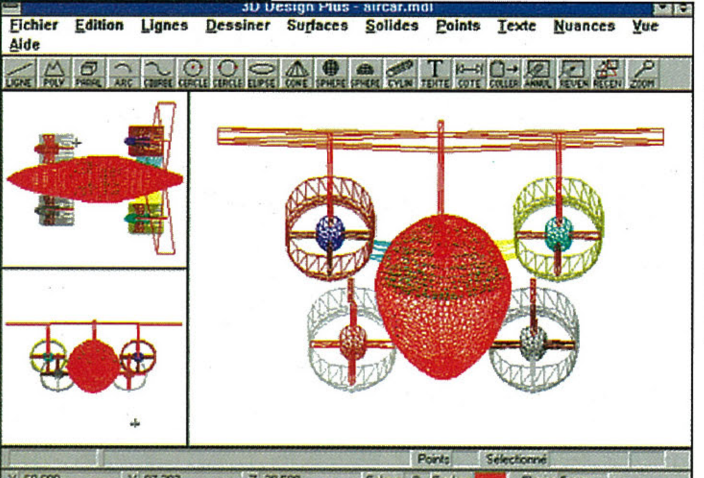


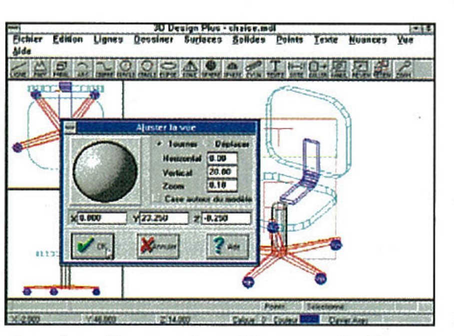
Un rapide rendu en forme pleine peut être obtenu par l'intermédiaire de la fonction "nuance".

Qui n'a jamais éprouvé l'envie de se lancer dans la réalisation de graphismes qui font rêver ? À moins de jouir d'un sacré coup de pinceau, seule l'image de synthèse est à même d'offrir à l'utilisateur pas spécialement doué d'un sens artistique, la possibilité de s'exprimer de manière souvent spectaculaire parce qu'hyper réaliste. Si vous vous sentez attiré par cet art, 3D Design Plus 2.0 offre une approche simplifiée du concept. Sans atteindre, loin de là, la puissance d'un 3D Studio, sans offrir la qualité du rendu de certains Shareware spécialisés dans le Ray Tracing tels que POV, il n'en est pas moins doté d'un modeleur puissant. Rappelons que le modeleur permet de créer le squelette en fil de fer des divers objets. Le débutant peut, de fait, matérialiser des formes complexes en se contentant de suivre fidèlement les instructions des manuels. Les formes géométriques de base sont réalisées de manière simple, et leur remaniement ne pose pas de difficulté majeure. Ainsi, l'utilisateur peut-il chanfreiner, adoucir, extruder, trancher, pivoter n'importe quel objet précédemment créé. Grâce à ces déformations, plusieurs objets peuvent être combinés ensemble afin de créer une forme plus complexe. À l'instar de Caligari, un autre programme de 3D, le plan de travail est représenté en 3D isométrique et se trouve accompagné de deux autres petites fenêtres montrant les axes Z et Y. Du côté des fonctionnalités offertes, 3D Design comporte un "trackball virtuel" permettant une manipulation aisée des objets, une définition précise des couleurs ou des textures à appliquer, l'import et l'export au format DXF, la possibilité de n'afficher que la partie du dessin sur laquelle on travaille, d'appliquer du texte en 3D, de placer des sources lumineuses et de créer une animation. Cette dernière possibilité s'avère hélas très limitée. À tout moment, l'utilisateur peut obtenir un tracé en forme pleine d'une ou plusieurs fenêtres et même opter pour un calcul final en Ray Tracing. C'est précisément là que 3D Design révèle sa grande faiblesse. Le temps de calcul excessivement long et la piètre qualité du rendu ne lui permettent pas de rivaliser avec les meilleurs logiciels de Ray Tracing Shareware. Il lui faut, par exemple, plus d'une dizaine d'heures de travail pour accoucher d'une image en 16 millions de couleurs en 640 x 480 sur un DX2 66. Reste que pour 490 francs, le logiciel vaut largement la peine, ne serait-ce que pour créer des objets à importer par la suite dans un soft de rendu plus performant.



La qualité du rendu en Ray Tracing s'avère assez moyenne et le calcul très long. À noter que l'application de texture, le placement des lumières et le réglage de paramètres tels que la réflexion, s'effectuent le plus simplement du monde.





Les fonctions présentées sous la forme d'icônes en haut de l'écran simplifient le maniement de l'interface. Un "trackball virtuel" permet de faire pivoter les objets.

EDITEUR : Sybex • DISTRIBUÉ PAR : Sybex (1) 40.52.03.00 • MACHINE : PC • PRIX : 490 F TTC

NOUVEAU

Entrez dans la Galaxie
GAMES MANIA

Les meilleurs jeux CD ROM/PC pour 60 F* !

Le système GAMES MANIA est simple et économique : pendant un an vous renouvelez, au rythme que vous voulez, vos jeux de la Galaxie Games Mania.
Pour cela vous nous envoyez 370 F*. C'est la cotisation valable pour les douze mois suivants. Vous recevez alors le jeu de votre choix**. Ensuite dès que vous voulez recevoir un autre jeu GAMES MANIA, vous nous renvoyez le jeu en votre possession et un bon de commande accompagné de 60 F* seulement.

DONC POUR 60 F* VOUS POUVEZ PASSER D'UN JEU A L'AUTRE.
AUSSI SOUVENT QUE VOUS LE VOULEZ.

ET GAGNEZ UN LECTEUR CD ROM QUADRUPLE VITESSE

IMPORTANT :

- **Si vous souhaitez garder un jeu, pas de problème ! VOUS NE DEVEZ RIEN ! Mais vous ne bénéficierez plus des avantages abonnés**
- **Dans l'intérêt de tous les abonnés, donc dans le vôtre, vous ne devez pas garder un jeu plus d'un mois.**

6è ECHANGE GRATUIT.
POUR UN FAN DE GAMES MANIA, LE NOUVEAU JEU NE REVIENT DONC QU'A 50 F AU LIEU DE 60 F SUR LA BASE DE 5 ECHANGES PAR AN.

L'UNIVERS GAMES MANIA

NOUVEAUTÉS

BIOFORGE VF
DARK FORCES VF
FLIGHT UNLIMITED VF
FULL THROTTLE VF
KING'S QUEST 7 VF
LOST EDEN VF
LBA VF
PRESUMED GRUILTY VF
RISE OF THE TRIAD VF
RISEWORLD VF
SUPER KARTS VF
VIRTUA CHESS VF
WING COMMANDER 3 VF

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

7TH GUEST + DUNE
11TH HOUR
ACES OF THE DEEP
ALONE IN THE DARK 3
ARMORED FIST
BENEATH A STEEL SKY
CHESS MASTER 4000 TURBO
COLONIZATION
COMMANCHE + MISSION 1,2
COMMANDER BLOOD
CYBERIA
CYCLEMANIA
DOOM 2
DRAGON LORE
ECSTACICA
FIFA SOCCER
GABRIEL KNIGHT
HELL
INCA II
INFERNO
KING'S QUEST COLLECTION
KYRANDIA 3
LANDS OF LORE 2
MAGIC CARPET
MASTER OF MAGIC
MYST
NASCAR RACING
NOVASTORM
OUTPOST
PIZZA TYCOON
QUARANTINE
RISE OF THE ROBOTS
SAM & MAX HIT THE ROAD
SYSTEM SHOCK
THE FIGHTER
THE LAST DYNASTY
THEME PARK
ULTIMA VIII
UNDER A KILLING MOON
WINGS OF GLORY
WOODRUFF
ETC...

OFFRE SPECIALE DE LANCEMENT

Réservée aux premiers abonnés

- le 1er abonné recevra :
  1 lecteur CD ROM quadruple vitesse
- du 2ème au 10ème abonné
  1 abonnement d'un an à votre magazine préféré (Joystick)
- du 11ème au 20ème abonné
  1er échange gratuit

Le classement sera établi d'après le cachet de la poste.



47 rue Maurice Flandin, 69003 LYON - Tél. 72 68 03 14 - Fax : 72 68 03 27

BON DE COMMANDE

à renvoyer accompagné de votre réglement à :
GAMES MANIA, 47 rue Maurice Flandin, 69003 LYON
Tél. 72 68 03 14 - Fax 72 68 03 27

NOM : ______________ Prénom : ______________ Tél. ______________

Adresse : ______________ Code postal : ________ Ville : ______________

☐ **Je commande pour la première fois : 370 F* (abonnement)**

Je souhaite recevoir** : ______________

+ FRAIS DE PORT
- normal : 20 F
- collissimo : 25 F
(délai garanti 48 h)

☐ **J' échange un jeu : 60 F***

Je vous retourne ______________ ☐ en échange de** ______________

☐ Je choisirai un jeu ultérieurement

Je paye par ☐ chèque ☐ mandat lettre
☐ CB numéro : | | | | | | | | | | | | | | | | | date d'expiration : | | | | | signature :

*plus frais de port ** dans la limite des stoks disponibles



IL SUFFISAIT D'ATTENDRE

Avec un prix inférieur à 2 000 francs, le lecteur quadruple vitesse de Guillemot devient accessible à tous. Dans ce kit, point de carte sonore, ni même d'enceintes amplifiées mais seulement deux jeux superbes : Under A Killing Moon et LBA. L'offre la plus intéressante du moment.

Référence : Maxi CD-Rom 4X
Fabricant : Guillemot
Téléphone : (16) 99.08.81.71
Prix TTC : 1 990 F



RADIO GAGA

Cette carte faisant office de récepteur FM, est entièrement contrôlée via Windows. Allez savoir pourquoi, mais il paraît que ça se vend comme des petits pains ! Livrée avec des écouteurs pour ne pas déranger son collègue de bureau.

Référence : Maxi Radio FM
Fabricant : Guillemot
Téléphone : (16) 99.08.81.71
Prix TTC : 390 F

PLUS DE CONFORT

Le Trackman Vista n'offre, comme nouveauté, que son ergonomie évoluée. Sa forme permet une prise en main facile et naturelle, et le logiciel MouseWare 6.44 comporte une option de programmation du deuxième et troisième bouton.

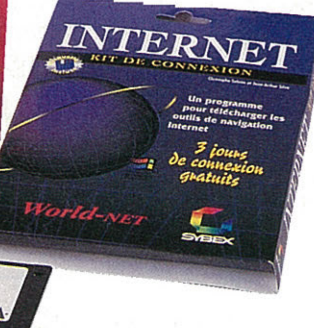
Référence : Trackman Vista
Fabricant : Logitech
Téléphone : (1) 47.42.63.63
Prix TTC : 490 F

À LA MODEM DE CHEZ NOUS

Le MaxiModem ne se distingue pas vraiment par ses performances classiques, mais plutôt par l'offre logiciel qui l'accompagne. Disponible soit en 14 400 bps soit en 28 800 bps, il est accompagné de Timtel, l'émulateur minitel, d'un soft de télécopie, d'un logiciel de communication et surtout de World Net, un kit de connection à Internet. Guillemot vous offre en sup un abonnement d'un mois à CompuServe. Modem agréé.

Référence : Maxi Modem
Fabricant : Guillemot
Téléphone : (16) 99.08.81.71
Prix TTC : 1 395 et 2 390 F









Guillemot ouvre le bal des kits avec lecteur CD quadruple vitesse. Vendu avec une carte sonore 16 bits compatible Sound-Blaster & WaveBlaster ou Korg Wave, une paire d'enceintes amplifiées, Under A Killing Moon, Little Big Adventure et Rebel Assault, le lecteur Teac quadruple vitesse présente un taux de transfert de 600 Ko/s et un temps d'accès de 195 ms ! Un excellent rapport qualité/prix.

Référence : Maxi Sound CD16 4X
Fabricant : Guillemot
Téléphone : (16) 99.08.81.71
Prix TTC : 2 990 F

En quatrieme vitesse

Diamond, dont je vous présente le premier kit dans la rubrique Matos, se diversifie avec cet ensemble comprenant une carte son 16 bits capable d'échantillonner en 48 KHz, et doté d'un connecteur pour une carte fille WaveTable et de 4 interfaces CD dont une à la norme ATAPI. Le lecteur CD est un quadruple vitesse (600 Ko/s, 200 ms) et l'ensemble comporte onze programmes, une compilation de 10 titres Interplay et l'encyclopédie "Compton 1995".

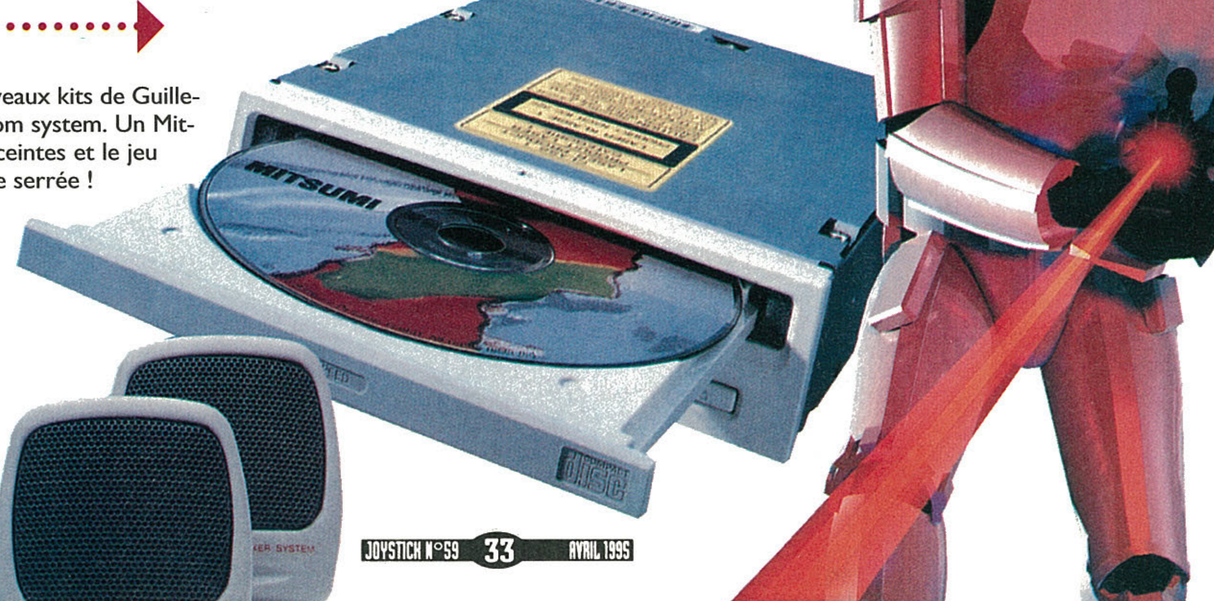


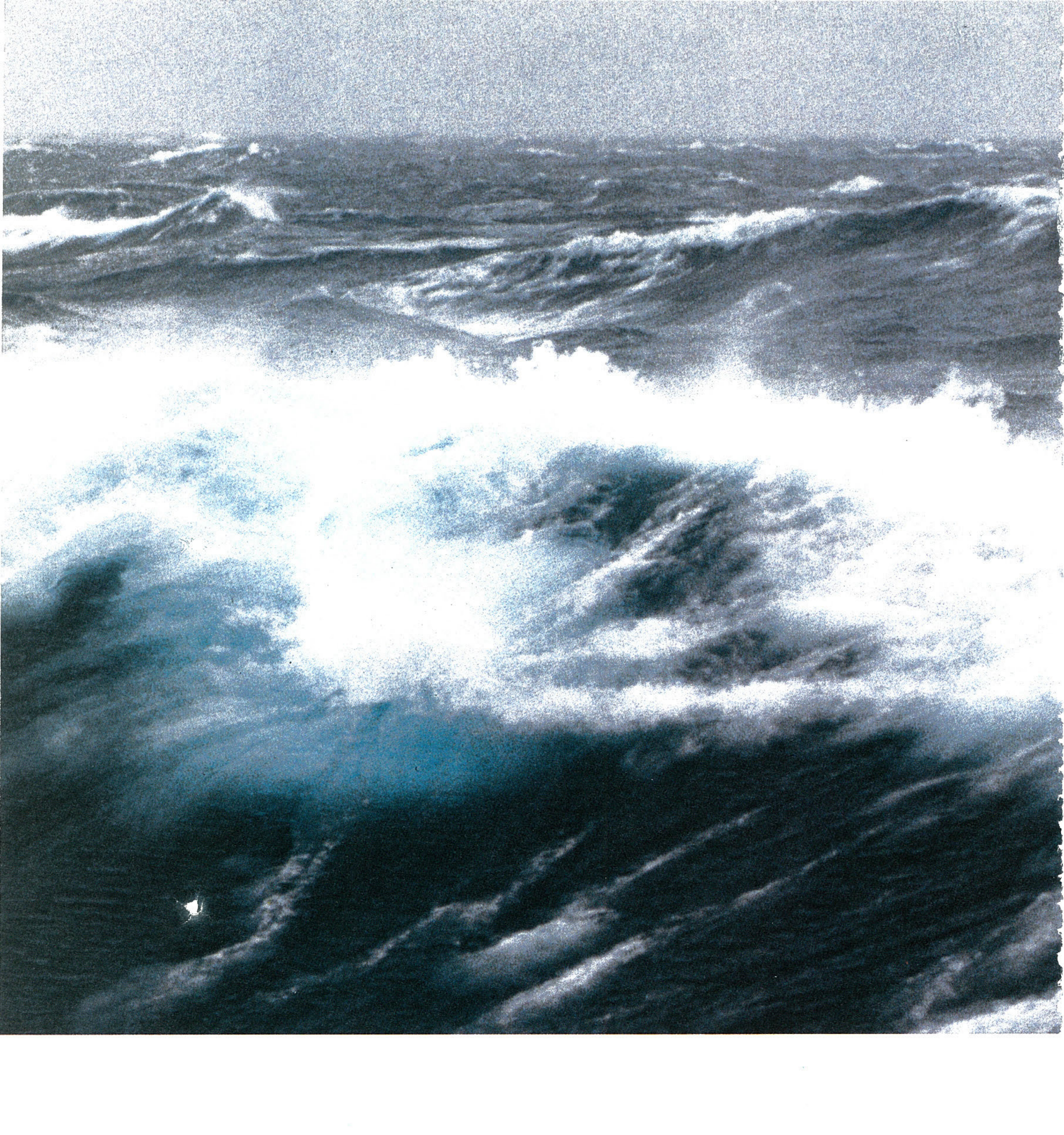


C'est la guerre des nerfs

La réponse d'Ubi Soft aux nouveaux kits de Guillemot s'appelle Kit Speed CD-Rom system. Un Mitsumi 4 vitesses, une paire d'enceintes et le jeu Dark Forces. La lutte s'annonce serrée !

Référence : Kit Speed
Fabricant : Ubi Soft
Téléphone : (1) 48.18.50.00
Prix TTC : 2 090 F





Ici bas, vous mourrez d'hypothermie en moins de 7 minutes.

Si vous avez de la chance.

Que les choses soient claires - vous nagez en eaux troubles. De nouveaux ennemis encore plus terrifiants écument les profondeurs des océans du monde. Ils sont plus malins que jamais. Encore plus implacables. Et ils n'attendront pas que vous veniez les chercher, pour venir vous trouver. Pour les vaincre, c'est de votre tête que vous aurez besoin, pas de vos muscles. Vous devrez avoir l'étoffe d'un chef, être un fin stratège doué d'un excellent sens tactique. On n'est pas à Bay Watch.

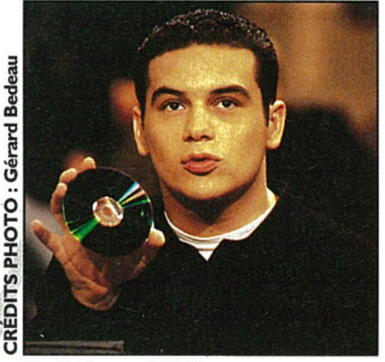
MICROPROSE

Pour IBM compatibles et CD-ROM.



Deux hommes d'imag

Interview de Jérôme Bonaldi et David Gonner


CRÉDITS PHOTO : Gérard Bedeau

David Gonner, NPA' man.

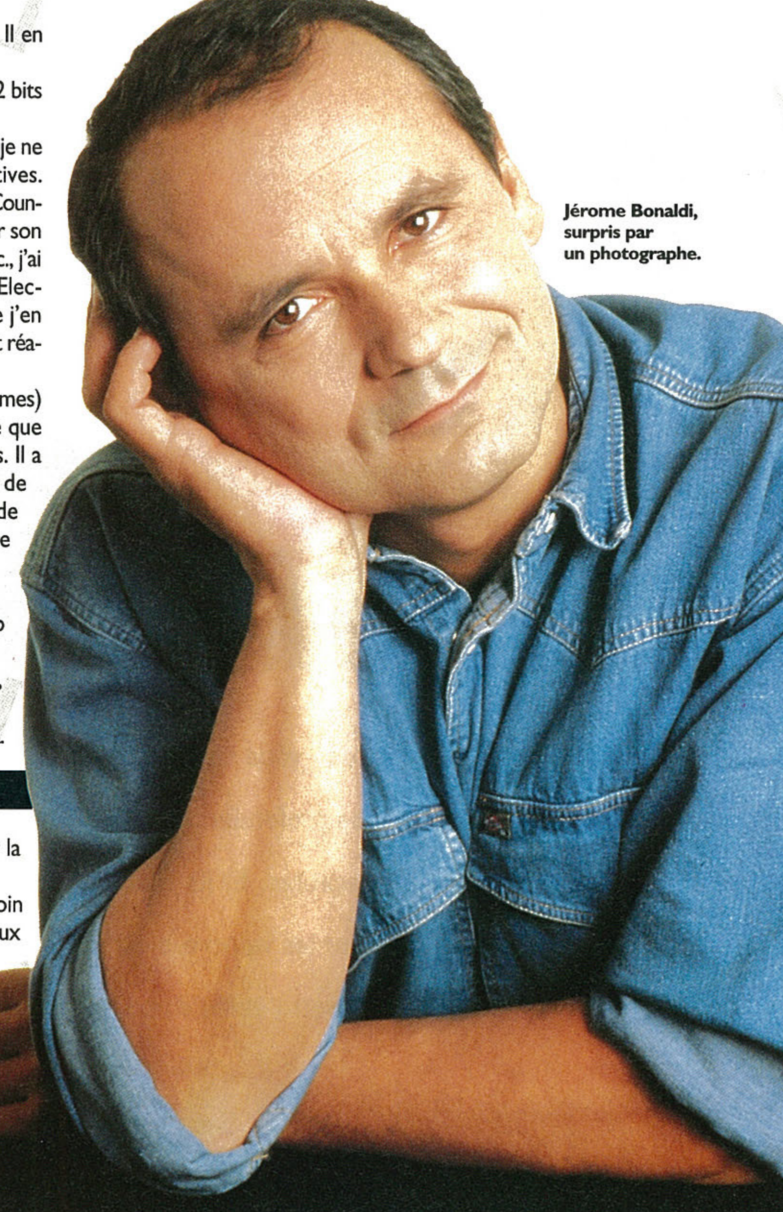
Que se passe-t-il ? Où en sommes-nous ? Le seuil des 24 images par seconde a été dépassé depuis belle lurette, et nos mirettes reçoivent quotidiennement, avec un engouement croissant, avouons-le, leur dose de photons via le tube cathodique. Chaque année d'une qualité supérieure, avec l'arrivée de nouvelles images, toujours plus belles, plus performantes, plus séductrices. Comment faire pour analyser le phénomène et prendre du recul ? Pourquoi ne pas aller quérir l'avis d'un spécialiste en la matière, un homme d'images qui vit à travers elles, les exploite et les rend accessibles au commun des mortels ? Les lignes qui suivent relatent les pensées, non pas de Blaise, mais de Jérôme Bonaldi et David Gonner, journaliste travaillant avec lui sur la première partie de NPA (traduisez "Nulle Part Ailleurs"), sur l'air du temps et l'ère des images de synthèse en 3D temps réel.

QUESTIONS PERSONNELLES

Joystick : Pouvez-vous vous présenter ? Qualités ? Défauts ?
David : Je suis animateur et appartiens à l'équipe des cinq de l'émission de Jérôme.
Vous avez une ou des spécialités ?
David : Non, en fait, comme les autres membres de l'équipe, je n'ai aucune spécificité.
Jérôme : Chacun fait en fonction de ses goûts. S'il a un sujet qui lui tient à cœur, il est libre d'en parler comme il l'entend. (Il insiste vivement sur cette caractéristique).
Joy : Depuis quand êtes-vous passionné par l'image, la télévision, les nouvelles techniques ?
Jérôme : Depuis le début ! Il y a dix ans, quand j'ai commencé sur Canal+, l'image me fascinait déjà. Et puis, Canal+ était et est toujours la chaîne idéale, la télé pas comme les autres, celle qui permet de parler des nouvelles images. À l'époque, nous étions en avance sur les autres. Nous travaillions même avec "Tilt" pour les Tilt d'Or ! Il y a dix ans, qui connaissait et parlait des salons comme Imagina ou le CES ? Personne à part Canal+. Aujourd'hui, les choses ont un peu évolué...
David : Moi... (Jérôme lui coupe la parole)
Jérôme : David connaissait les mots béta et BVU bien avant "maman et papa". Et puis, son père est réalisateur, ça aide.
Joy : Jouez-vous vous-même ? Consoles ou micro ? Connaissez-vous le marché ? Les nouvelles consoles sur le point d'arriver en France ? Vos jeux préférés et pourquoi ?
David : Cela fait longtemps que je joue aux jeux vidéo. Je me souviens avoir commencé avec Pong sur Animex. Puis il y a eu la ColecoVision. Et aujourd'hui je joue à la Megadrive.
Jérôme : David a évolué avec les bits. Il en est à 16 actuellement.
Attendez que les nouvelles consoles 32 bits arrivent sur le marché...
David : Sinon, pour ce qui est des jeux, je ne m'intéresse qu'aux simulations sportives. C'est pour ça que, outre Donkey Kong Country que j'ai présenté dernièrement pour son aspect technique, graphismes en 3D, etc., j'ai parlé de World Cup Rugby, le jeu d'Electronic Arts, sur Megadrive. Parce que j'en avais envie ! En fait, j'aime tout ce qui est réaliste et simple.
Jérôme : (s'adressant à moi en ces termes) Et tu sais pourquoi, camarade ? Parce que David est féru de ce sport de tapettes. Il a lui-même appartenu au Racing Club de France et participé au championnat de France réserve. Donc, inutile de te dire que c'était l'hystérie sur le plateau.
Joy : Et vous, Jérôme, vous jouez ?
Jérôme : J'aime bien les shoot-them-up pour me défouler, sans plus.
Joy : Côté micro, vous connaissez Doom, je suppose ?
Jérôme et David : Ouais, c'est assez sympa.

LA PUB ET LES JEUX VIDÉO

Joy : (À Jérôme) Votre attirance pour la publicité, cela vient d'où ?
Jérôme : Pour moi, la pub est un témoin de cent ans. J'aime la pub car je parle aux gens par son intermédiaire. En plus, la pub a de l'argent. Elle est créative, novatrice. Et puis, Canal+ est la chaîne qui peut aborder ce sujet librement, c'est tout bonnement passionnant !


Jérome Bonaldi, surpris par un photographe.

es soumis à la question.



Toute l'équipe au grand complet. Entre 18 h 40 et 19 h10, en clair, du lundi au vendredi, Jérôme et sa fine équipe présentent la première partie de Nulle Part Ailleurs. Cinq journalistes au total dont la seule obligation est de traiter avec passion de sujets qui leur tiennent à cœur, aussi divers et variés que possible.

CRÉDITS PHOTOS : Xavier Lahache

Joy : La pub est révélatrice de la culture d'un pays...

Jérôme : Exactement. Le problème aujourd'hui, c'est qu'il y a la crise...

David : On ne parle plus que du produit en lui-même. Il y a de moins en moins de bonne choses.

Jérôme : On est en train de revenir à ce qui se faisait avant.

Joy : Vous serez quand même présent à la remise des Lions d'Or ?

Jérôme : Oui, évidemment. Mais voilà bientôt deux ans qu'il n'y a plus de surprises. La crise, camarade, la crise !

Joy : Que pensez-vous de la pub qui s'inspire des jeux vidéo pour communiquer (cf. la pub Kodak qui passe actuellement) ?

Jérôme : C'est de la pub Mondino dont tu veux parler. Je la trouve franchement moyenne. Les précédentes étaient nettement meilleures. Celle-ci est faite pour vendre, un point c'est tout. Comme pratiquement tout ce qui peut se voir actuellement, d'ailleurs. Honnêtement, je ne suis pas sûr que ma mère comprenne où Mondino veut en venir. Je pense qu'il faut être dedans pour la saisir. C'est logique dans l'univers gamin, d'accord.

Joy : Que pensez-vous des pub SUR les jeux vidéo (Nintendo "Vous jouez où avec le vôtre ?" et Sega (pub avec le punk, l'affichage, etc) ?

Jérôme (dans une tirade à prendre au second degré ou comme vous voudrez, à la limite, je m'en fous !) : La pub avec le punk, je m'en souviens, elle m'a fait hurler. C'était presque de la pub mensongère. Le gamin pouvait penser qu'il aurait de superbes images grâce à sa console, mais il n'en est rien. Quant au Game Boy, c'est pire que l'opium. Ça a été dur de m'en séparer. Vraiment ! Pour tout te dire, camarade, je crois que Nintendo est la cinquième colonne avancée des Japonais. Ils essayent de nous avoir comme ils l'ont fait avec la Chine via l'opium dans les années trente. Relis "Le Lotus Bleu" ! Je suis persuadé qu'il y a complot de la part du Japon impérialiste. Je suis pour l'éradication de l'ennemi japonais.

Joy : Je ne peux pas mettre ça dans le compte-rendu...

Jérôme : Tu aurais tort.

Joy : Mais je dis ça dans votre intérêt, vis-à-vis de nos lecteurs...

Jérôme : Le Game Boy est tout sauf convivial. Il ne faut pas tomber dans le piège.

L'AVENIR DE L'IMAGE

Joy : Les nouvelles images et l'image de synthèse dans les jeux vidéo /la pub. Vous étiez à Imagina ?

Jérôme : Non, c'est Véronique Préaut qui est allée à Imagina. C'est elle qui est chargée de découvrir les nouvelles images et de fournir, le cas échéant, des idées de sujet pour l'émission.

Joy : Que pensez-vous des nouvelles images, de leur évolution ?

David : Personnellement, je ne trouve pas qu'il y ait eu une franche évolution entre l'année passée et aujourd'hui. La seule chose de bien, c'est cette notion de caméra suggestive. Comme pour la Louis Vuitton Cup avec la possibilité de suivre la course en temps réel grâce à la réalité virtuelle. D'ailleurs, j'aimerais bien que cela se fasse pour une course de F1... Voir les mêmes images que les pilotes en même temps qu'a lieu la course, ça, ce serait génial !

Jérôme : Depuis à peu près cinq ans, les images sont passées des mains des techniciens dans celles des artistes. C'est bien, car aux images est associé un scénario, mais il y a toujours le problème de la crise. Il faut constamment trouver du pognon.

David : Les images deviennent utiles, aujourd'hui. Il faut qu'elles aient de l'intérêt pour survivre.

Jérôme : La preuve, les plus belles images d'Imagina (si vous avez vu le compte-rendu de "L'Oeil du Cyclone" du samedi 18 février, repensez au spot de Namco où le spectateur se prend pour un Tricératops ! - Ndlr) étaient celles d'un ride. L'aspect commercial, un peu plus chaque année...

Joy : Charles Russell, réalisateur du film "The Mask" a dit : "aujourd'hui, tout est fait comme s'il s'agissait d'un jeu vidéo". Qu'en pensez-vous ?

Jérôme : Non, il charrie ! "The Mask" fait référence à l'univers de Tex Avery, pas à Atari. La vie n'est pas un jeu vidéo, et il y aussi plein de films qui ne sont pas des jeux vidéo.

Joy : Et la télévision ?

Jérôme : Je ne crois pas que la télévision soit non plus un jeu vidéo, excepté celle d'Ardisson. Nous faisons de la télé anti-zapping, pas lui.

CANAL PLUS DE PROJETS ?

Joy : Canal+, chaîne privilégiée pour parler des nouvelles images ; Canal+, chaîne jeune, chaîne des nouvelles images ?

Jérôme : Canal+ est avant tout la chaîne du crypté, du cinéma et du sport. Toutes les émissions en clair sont financées par la pub. En ce qui concerne les nouvelles images, il y une forte concurrence, depuis peu, certes, en provenance d'autres chaînes comme TF1 ou encore M6. Chevalet s'y met, et sur M6, il y a tout un tas d'émissions qui s'y intéressent telles que Culture Pub ou Capital.

Joy : Comment définiriez-vous votre chaîne ?

Jérôme et David : En plusieurs termes : design, packaging, pub, nouvelles images, air du temps, ambiance et pas de barrières, contrairement aux autres chaînes.

Joy : Et Pizzarollo ?

Jérôme : Hugo Délire en mieux. C'est sympa.

Joy : J'ai entendu parler d'un projet pour une émission de jeux vidéo sur Canal +...

Jérôme : On y pense sérieusement depuis un bout de temps. Plus encore avec la présence d'Alain Lediberder dans les locaux, d'ailleurs.

Joy : J'ai aussi eu vent d'une première ébauche, d'un pilote qui aurait été refusé...

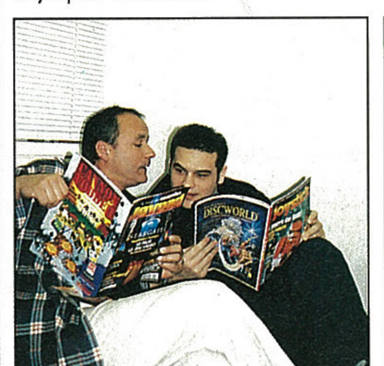
Jérôme : Ouais, ouais. Dans la forme, ça ne correspondait pas à nos attentes. Mais on garde espoir.

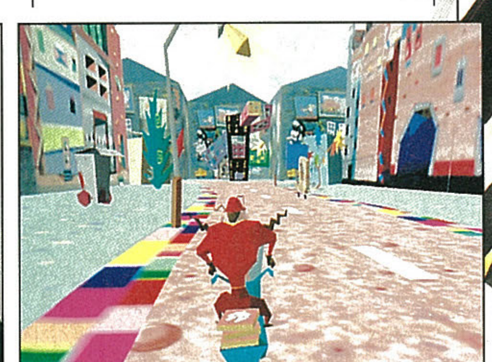
Joy : Quel ton souhaiteriez-vous donner à l'émission (référence à Mega 6 et Micro-Kids) ?

Jérôme : Beaucoup plus adulte, plus tourné vers le CD-Rom. Mais c'est encore très secret...

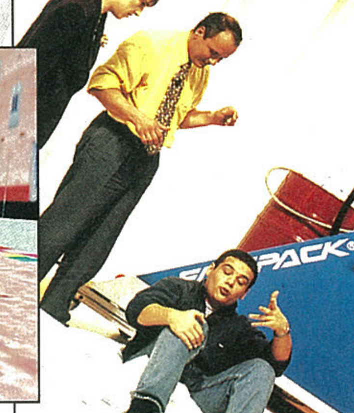
INTERVIEW RÉALISÉE LE MARDI 21 FÉVRIER 1995

PROPOS RECUEILLIS PAR BENJI





Pizzarollo © Ellipse-Canal +



CREDIT PHOTO : Xavier Lahache

HIGHWA

WOODSTOCK

Dylan Hurt in Cycle Mishap

Bob Dylan, the folk singer and song writer, is under a doctor's care for injuries suffered in a motorcycle accident last Friday. A representative of Mr. Dylan said the injuries have forced the cancellation of a concert scheduled for Saturday night at the Yale Bowl in New Haven.

Y 61 INTERACTIVE

CD ROM MAC & PC

Quel support pouvait le mieux aborder le sujet Dylan ? Un CD-Rom, bien sûr ! Pourquoi bien sûr ? Parce que l'on peut y mettre des textes, des musiques, des chansons et des vidéos. Mais pour un mec comme Dylan, faut pas le faire n'importe comment pour ne pas oublier des périodes un peu moins intéressantes, mais qui font tout de même partie de son œuvre. Et à travers sa carrière de plus de 40 albums, ce n'est pas chose facile. Donc, si on ne veut pas passer pour un amateur, on commence par mettre tous les textes de ses chansons. Ah, c'est chose faite ! On met sur la petite galette toutes les pochettes de ses disques. Rien à redire. On n'oublie pas de parler de mecs comme Woody Guthrie, Jimmy Hendrix, Lou Reed ou Eric Clapton qui ont eu de près ou de loin un rapport avec Dylan. Et puis quand on est professionnel, on n'oublie surtout pas Joan Baez. Tout ça et le reste étant faits, on emballe le tout dans une belle interface graphique pas trop carrée (c'est Dylan, quand même !). Et on demande à ce bon vieux Robert Zimmerman ce qu'il en pense : il dit qu'il approuve le projet sur tous ses aspects. La classe, quand même ! Si on veut parfaire le tout, on le peut en disant qu'il y a sur ce CD-Rom une piste audio contenant une chanson inédite s'appelant "The House of the Rising Sun".

L'interface a vraiment été travaillée ; c'est un bureau avec un foutoir incroyable, faisant référence à quelques-unes de ses chansons ou à certains objets. Je vous rassure, au bout de quelques dizaines de minutes, on s'y retrouve très bien. La guitare – sans nul doute l'objet sur lequel on est amené à cliquer en premier – vous fera accéder à un menu, moins "fouillis" celui-là, qui vous permettra d'accéder à la discographie album par album ou bien chanson par chanson. Si vous sélectionnez une chanson, vous pouvez en obtenir les paroles et la jouer si cela est possible. Il est bien évident que l'on ne peut pas mettre toutes les chansons de Dylan sur un CD. Mais c'est un réel tour de force que de mettre 220 extraits de chansons et 40 vidéos sur un CD ! Sur les 220 morceaux choisis, qui oscillent entre 20 secondes et une minute, en général on trouve vraiment de petites merveilles. Prenons un exemple que tout le monde connaît : "Like A Rolling Stone", dont le leitmotiv était "How does it feel?", qui fut un hymne national en son temps, enfin d'une certaine façon... Saviez-vous que la musique qui collait à ces paroles fut une valse ? Non, sauf si vous êtes déjà un fan et que vous avez chez vous ces géniales "bootleg series", sorties en 1991. "Like A Rolling Stone", qui bénéficie d'une cinquantaine de versions par différents auteurs (pas beaucoup à côté de "Blowin' In The Wind" : 130 versions !), a été enregistré en une journée et ce n'est pas moins de dix séquences audio qui nous sont proposées sur cette fameuse journée. La première est bel et bien une valse, la dernière est la version que nous connaissons tous. Très riche en renseignements, on peut trouver aussi 450 photos. Pour les fanas de multimédia, c'est une encyclopédie dylanienne à ne manquer sous aucun prétexte. ■

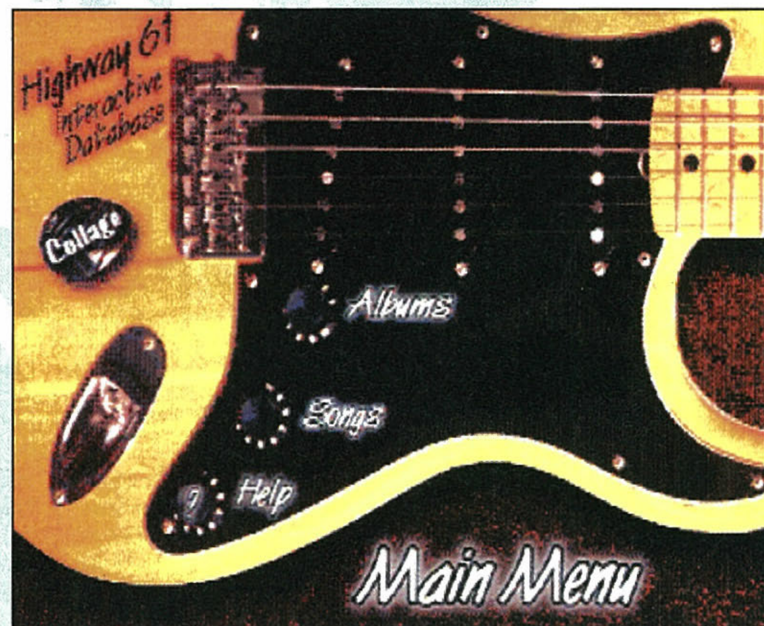
Editeur : Graphix Zone
Tel : (19-1) 714.833.38.38
PC CD-Rom Mac et PC • Prix : 350 F







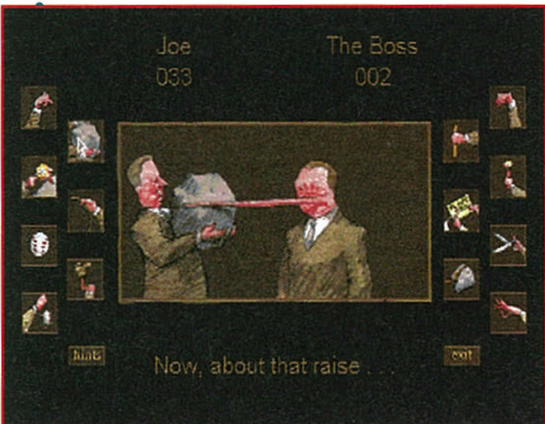


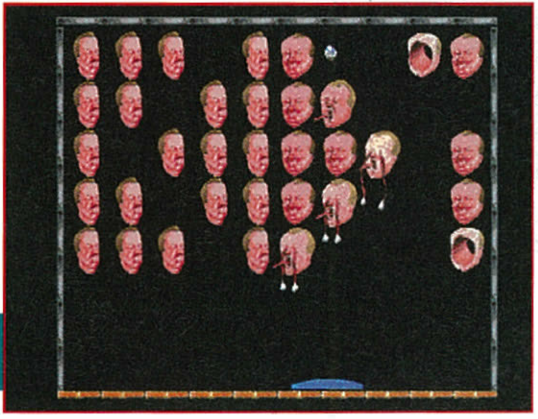


Take Your Best Shot



PC CD-ROM





Dédié aux personnes qui passent énormément de temps sur l'ordinateur pour y travailler, ce CD est une sorte de défouloir : votre patron, celui que vous rêvez de planter, y est présent. L'heure de la vengeance est venu par un CD édité par 7th Level, éditeur de Complete Waste of Time des Monty Python. Si les deux produits se ressemblent par la forme, il n'en est absolument pas de même pour le fond. Ce produit tourne sous Windows ; on trouve pêle-mêle des économiseurs d'écran, des papiers peints, des icônes, des sons "wav", tous ces fichiers servant à personnaliser cet environnement graphique. On est sous le charme dès les premières minutes, mais quand on commence à fouiller plus profondément, on s'aperçoit que tout cela est vite répétitif ; ce qui était loin d'être le cas dans les Monty. Toujours cette même gueule de petit chef, ce qui ne risque pas de vous calmer mais plutôt de vous brouiller avec votre ordinateur.

Editeur : 7th Level • Distributeur : Ubi Soft
Tel : (1) 48.18.50.00. • Prix : 199 F

Londres

CD ROM MAC & PC



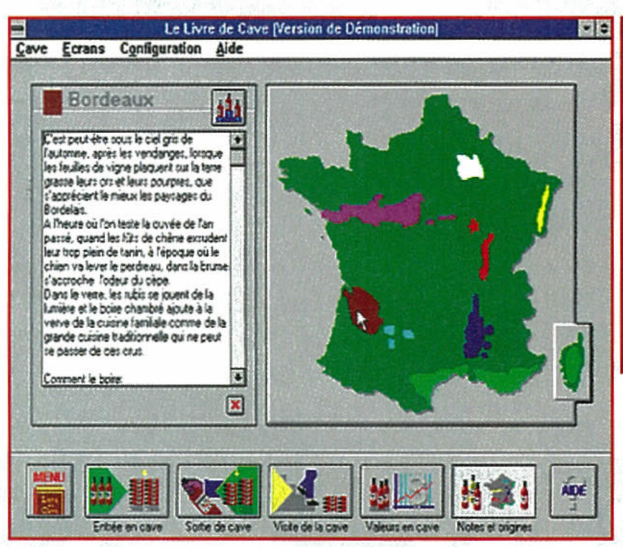
Ce titre d'Arborescence va peut-être vous permettre de découvrir la capitale de l'Angleterre. Peut-être, en effet, car ce CD est exclusivement à réserver aux touristes n'ayant jamais mis les pieds chez les Grands-Bretons. Bien que ce titre permette de visionner 500 photos et 40 vidéos, on s'aperçoit rapidement que le bât blesse dès que l'on veut obtenir des renseignements précis sur un monument ou un musée. Il n'y a pratiquement pas de textes, les renseignements étant fournis au compte goutte. Cela dit, l'essentiel est là. On aurait quand même aussi aimé la totalité de la liste des pubs, restaurants et hôtels et non pas une sélection minimaliste. Dans la même collection, d'autres villes sont disponibles : Paris, New-York et Mexico.

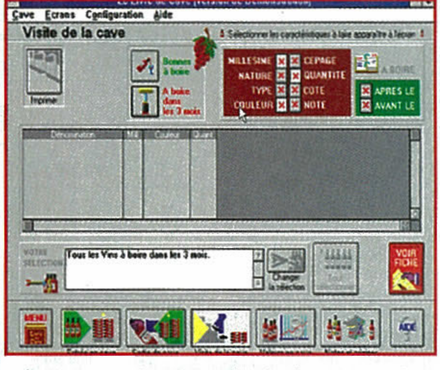
Editeur : Arborescence
Tel : (1) 47.57.38.38 • Prix : 250 F



Livre de cave

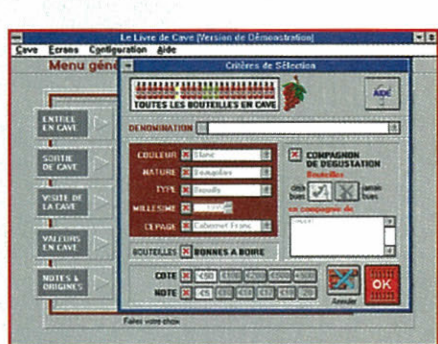
CD ROM MAC & PC





Ce logiciel vous permettra de gérer votre cave d'une manière très complète. Inscrivez les entrées et les sorties de la manière la plus simple qui soit. Enfin, attendez quand même le lendemain de sa sortie pour l'inscrire, plutôt que de faire tomber l'ordinateur par terre... vous auriez l'air malin ! Vous n'oublierez plus les dates de dégustation, car le logiciel vous le fera savoir. De plus, tous les millésimes depuis 1955 sont à votre disposition, région par région. Peut-être un peu déroutant au début de par le nombre de ses options, l'amateur en vin s'y retrouvera. Car l'œnologue connaît sa cave comme sa poche.

Distributeur : Anoma • Tel : (1) 39.85.77.00 Prix : 245 F



Aux Origines de l'Homme

PC CD WINDOWS

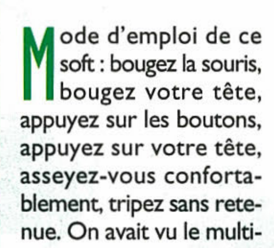


On pourra dire qu'on l'a attendu longtemps, ce CD réalisé par Cryo ! Près de 35 000 ans, pour être précis (Homo Sapiens). Pour la première fois, je n'ai pas peur de l'écrire, un logiciel mérite pleinement d'être qualifié de multimédia. Techniquement, d'une part, mais ça, on en voit passer de temps en temps, mais surtout en ce qui concerne sa philosophie. Voilà en effet un produit qui ne pourrait exister ailleurs que sur micro. Véritable encyclopédie interactive, "Aux Origines de l'Homme" permet de découvrir de façon agréable l'histoire de l'arrivée de l'homme sur terre, du point de vue paléontologique. Il faut dire que le sujet est passionnant, mais je ne sais pas si vous êtes comme moi, mes souvenirs scolaires sont gâchés par des cartes jaunies et des tableaux noirs remplis de termes aussi barbares que "plyocène" et autre "jurassique". Ici, pas de cours magistral, mais des écrans magistralement pédagogiques. Ce CD, qui tourne sous Windows, accepte le mode 32 000 couleurs. Le menu principal permet de consulter index, cartes, bref données relatives au sujet. Il permet aussi de bénéficier d'animations superbes, d'un quizz et d'un jeu très intéressant, dans lequel on doit monter une expédition : choix de l'équipe de spécialistes, des outils et des actions à entreprendre pour fouiller un site, tout y est. On s'amuse, et mine de rien, on apprend une foule de choses. Autre particularité, l'emploi de la 3D et même du morphing est utilisé d'une manière très intelligente. Pour décrire les différentes époques géologiques, on se déplace en 3D dans un parc. Ailleurs, nos ancêtres sont représentés en 3D, et d'un simple clic, on peut observer squellettes, têtes, corps sous toutes les coutures. Quant au morphing, il permet de suivre l'évolution d'un crâne humain, de son squellette ou du corps entier. Voir d'un simple clic se transformer un "Purgatorius Unio" en "Homo Sapiens" remplace efficacement tous les discours. Naturellement, la musique d'accompagnement est excellente, et en prime, on a droit à des voix digitalisées. Bref, voilà une véritable merveille, réalisée sous la férule de Yves Coppens et avec la participation de nombreux chercheurs reconnus. Si nous mettions des Megastars dans la rubrique "multimédia", "Aux Origines de l'Homme" en aurait un.



Editeur : Microfolie's
Distribué par : Loridim
[1] 47.51.38.38
Config mini 486
4 Mo. 8 Mo recommandé
Prix: 399 F.

Digital Dreamware



PC CD

Mode d'emploi de ce soft : bougez la souris, bougez votre tête, appuyez sur les boutons, appuyez sur votre tête, asseyez-vous confortablement, tripez sans retenue. On avait vu le multimédia singer les beaux livres pour cinq fois le prix d'un livre, on avait ri du multimédia qui singeait le cinéma pour dix fois le prix d'une place, que doit-on penser alors de ce clip techno multimédia ? Composé de six petites vidéos assez inégales mais intéressantes dans l'ensemble, ce logiciel vous propose de manger par les yeux de jolies images synthétiques au rythme d'une musique "transe" ma foi d'excellente facture. Reste qu'il est déplorable que l'interactivité du soft se limite à bouger un petit sprite avec la souris ou à changer les couleurs en cliquant. Peut-être ce logiciel gagnera-t-il en qualité après une bonne cure de "mangez-moi", mais l'utilisateur lucide, quand à lui, ressentira une profonde lassitude après une petite heure d'utilisation.

Editeur : Virgin • Distributeur : Virgin (1) 58.63.10.10. • Prix : 199 F

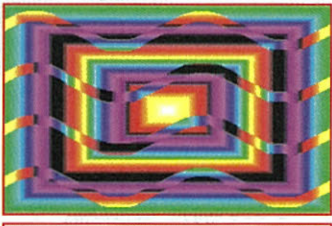


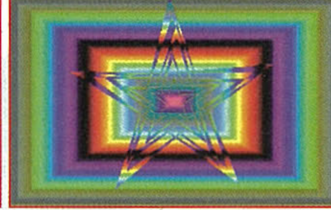






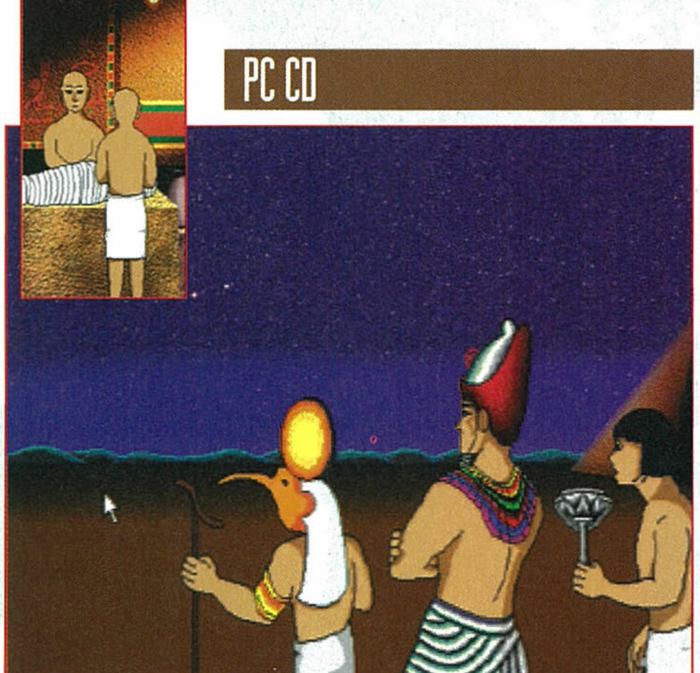






Secrets of the Pyramids

PC CD





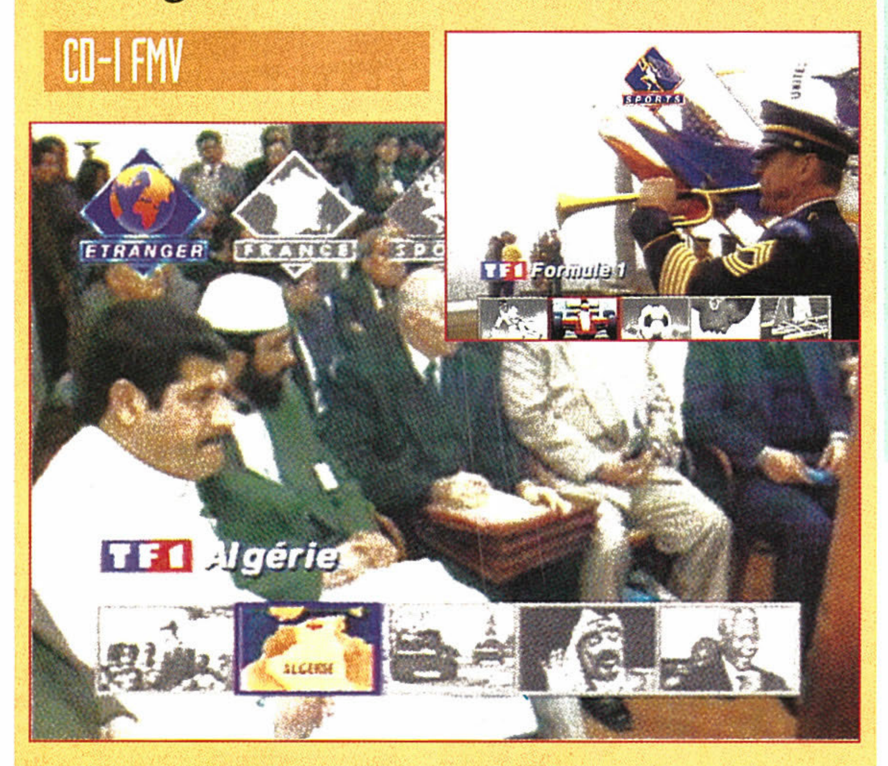


Les logiciels sur l'Égypte se suivent, mais ne se ressemblent pas. L'idée partait plutôt bien : faire découvrir les pyramides au moyen d'images de synthèse afin de recréer les infrastructures et monuments disparus. Hélas, la réalisation ne suit pas et les images sont de qualité médiocre. Et en plus, c'est en anglais.

Editeur : Mindscape • (16) 99.79.66.48
Prix : 250 F

Le journal interactif

CD-I FMV



"Le Journal Interactif et Le Jeu des Stars de l'Info" est une bonne surprise. Certes, il est un peu flippant de retrouver dans un titre destiné à la détente, les horreurs de notre quotidien : guerres, catastrophes et présentateurs de TF1, mais la chose vaut la peine d'être essayée. Présenté en 2 CD, le produit, qui mêle images d'archives et quizz, permet de retrouver les images fortes de l'année écoulée, classées par thèmes et pays. Il serait peut-être utile de décortiquer la chose, afin d'être certain qu'il s'agit là d'info pure, mais à vrai dire, télé ou CD-I, il y a forcément une part de subjectivité dans tout traitement de l'information (comme je le prouve du reste avec cette réserve). À noter que le son et surtout les images, sont d'une qualité exemplaire. Il est vrai que ce titre nécessite que l'on dispose de la cartouche FMV.



Editeur: Philips • Distribué par : Philips (1) 47.28.51.00 Prix: 350 F

Journal de Naissance

PC

Beurk ! C'est avec ce genre de sous-produits qu'on détourne les acheteurs des magasins. Journal de naissance est soit disant un logiciel permettant de prendre connaissance des coupures de presse relatives à une date anniversaire. L'idée est amusante, mais hélas ce produit est en réalité une compilation de fichiers .DOC, nécessitant Word 6 pour être lu. Soft Collection ? Non, Data Collection, et encore !

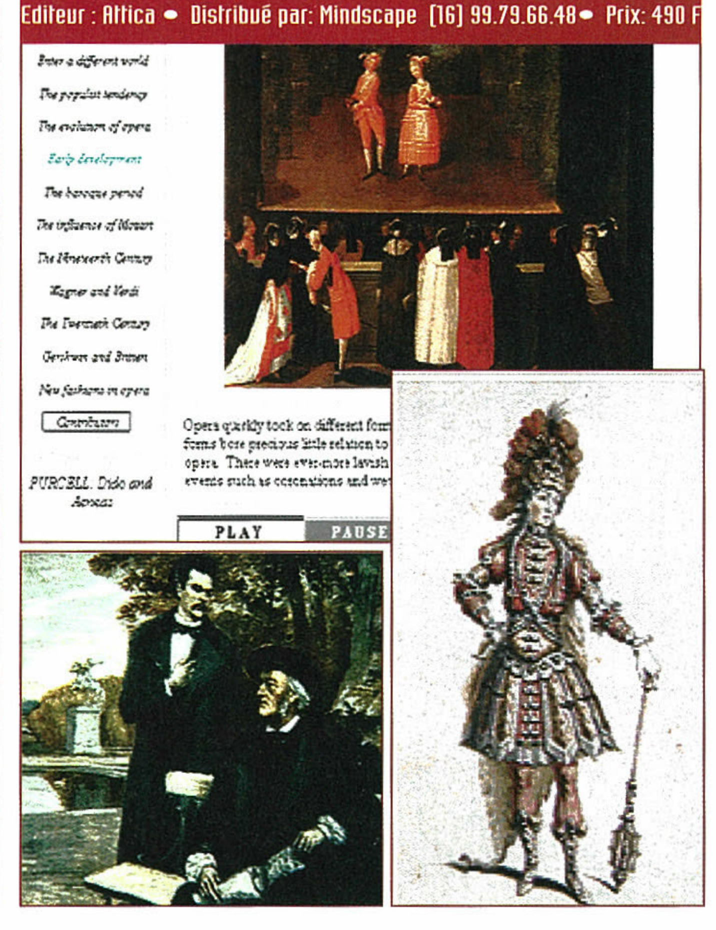
Editeu r : Micro Applications • Distribué par : Micro Applications (1) 47.70.32.44 • Prix: 129 F

The Viking Opera Guide

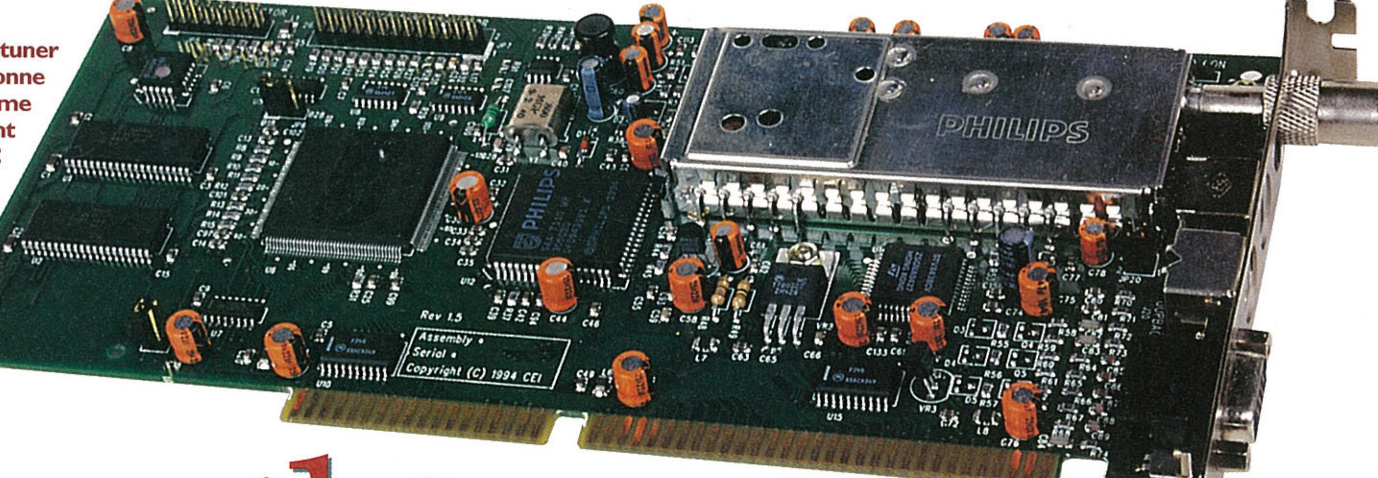
PC CD Windows

En dépit de son nom fleurant bon les fjord, "The Viking Opera Guide" est un CD consacré à l'opéra en général, du baroque au XXe siècle en passant par Mozart, les Italiens et (cosi fan) tutti quanti. Comprenant trois heures de musique, il permet de consulter quelques documents et de nombreux textes fort intéressants (mais hélas en anglais).

Editeur : Attica • Distribué par: Mindscape (16) 99.79.66.48 • Prix: 490 F



LORD CASQUE NOIR



Le blindage du tuner permet une bonne réception, même dans un PC bruyant (entendez un PC bourré à craquer et donc émetteur de bruits parasites).

La télé sans la redevance

Le panneau de contrôle de la carte Maxi TV Vidéo se montre simple et efficace. La recherche des canaux est automatique.



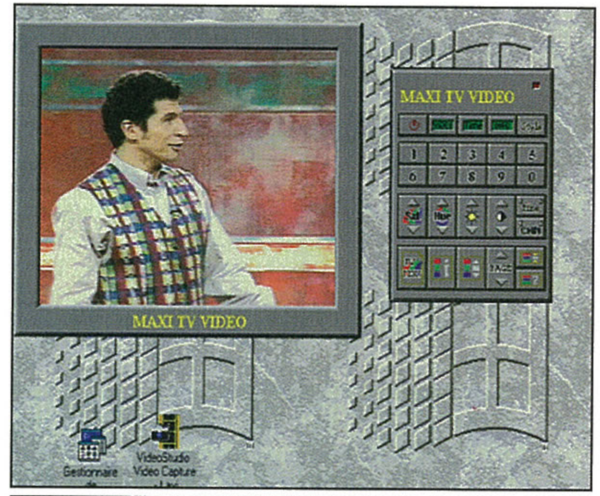
Si capturer une séquence vidéo pose quelques problèmes de fluidité, l'acquisition d'une image fixe offre une qualité irréprochable.

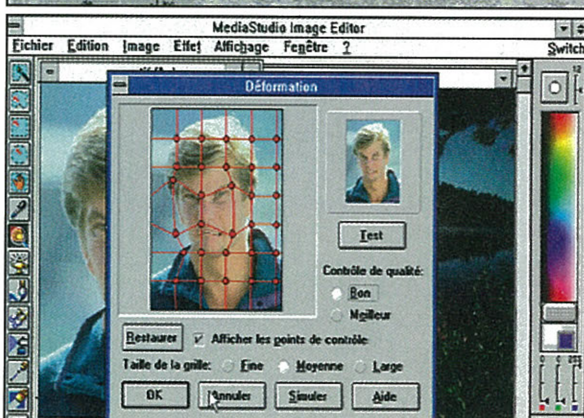
Fort du succès des cartes d'acquisitions, beaucoup d'utilisateurs se sont plaints de l'absence de récepteur télé pour ordinateur. Nous vous avions présenté une telle carte il y a maintenant près d'un an. Equipée d'un tuner Secam, la technologie employée à l'époque ne permettait pas l'obtention d'une image de très grande qualité. La carte que nous propose aujourd'hui Guillemot jouit des toutes dernières trouvailles en matière de restitution sans effet de trames. Cela signifie que l'image affichée, en l'occurrence dans une fenêtre Windows, reste parfaitement stable même lors de mouvements rapides de caméra. Si le tuner se charge de décoder notre système Secam, il sait aussi reconnaître les autres standards comme le Pal ou le NTSC. Où que vous soyez sur la planète, vous pourrez capter les émissions locales. La recherche des stations se fait soit manuellement, soit automatiquement avec assignation des canaux. Son installation pose en revanche deux contraintes : disposer d'une carte VGA avec port VESA disponible (un petit port d'une vingtaine de broches situées sur le dessus de la carte) et d'une carte sonore pour une plus grande facilité d'utilisation. Outre la prise antenne destinée à la réception télé, la Maxi TV Vidéo dispose d'entrées composites acceptant magnétoscope et autre camescope.

La fenêtre de restitution pourra épouser n'importe quelle taille, et l'ergonomie du panneau de contrôle de la carte s'avère simple et efficace. Vendu avec l'excellent Vidéo Studio 2.0 de U-Lead, l'utilisateur peut à son aise capturer une image ou une séquence vidéo et créer son propre montage vidéo. Agrémenté de quelques effets de transition et d'un module de Morphing, Video Studio offre de réelles possibilités accessibles jusqu'alors à travers un matériel coûteux. Attention toutefois, car la carte ne comportant pas de compression hard, ses performances en matière d'acquisition vidéo sont inférieures à une carte spécialisée dans cette tâche. Mais ce n'est là qu'un moindre mal pour peu que l'on dispose d'une bécane puissante. Enfin, sachez que la carte ne pouvant fonctionner seule (il lui faut un ordinateur), vous n'aurez pas de redevance télé à payer. Si vous ne savez plus quoi acheter à votre ordinateur, offrez-lui la télé !

FICHE TECHNIQUE

Référence : *Maxi TV Vidéo*
Distributeur : *Guillemot (16) 99.08.81.71*
Prix TTC : *2 290 F*





Video Studio 2.0 remplace avantageusement Video For Windows. Des modules permettent la capture, la retouche d'images avec effets de morphing et le montage de séquences. Aussi bien que Adobe Première pour dix fois moins cher.

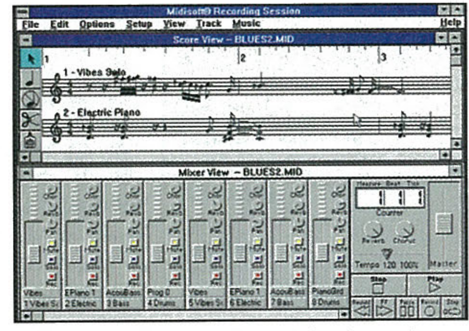
FICHE TECHNIQUE
Référence : Wave Booster
Fabricant : Orchid : (1) 47.80.70.50
Prix TTC : 990 F HT à 1 590 F HT

À condition de disposer d'une carte compatible, la Wave Booster saura accroître les performances sonores de votre matériel pour le jeu ou le multimédia.

Boostez votre carte son !

La carte WaveBooster de Orchid est ce qu'on appelle une "carte fille". À l'instar de la WaveBlaster de Creative Labs, première du genre, la WaveBooster rajoute, lorsqu'on l'enfiche, de nouvelles possibilités sonores grâce à la synthèse par table d'ondes. Les sons, plus réalistes que ceux générés par une carte SoundBlaster de base, sont en général de bonne qualité. Outre les sons, la carte est à même de gérer des effets numériques (réverbération, écho, chorus, etc.). La chose est rendue possible en raison du type de synthèse utilisé. En synthèse FM, c'est la modulation d'une ou plusieurs ondes sur une onde de référence, qui restitue des sons harmoniques, afin de simuler un instrument. Avec la synthèse par table d'onde, qu'on pourrait voir comme un hybride de FM et d'échantillonnage (numérisation d'un son réel), les caractéristiques d'instruments réels sont traitées de façon à en faire la synthèse.

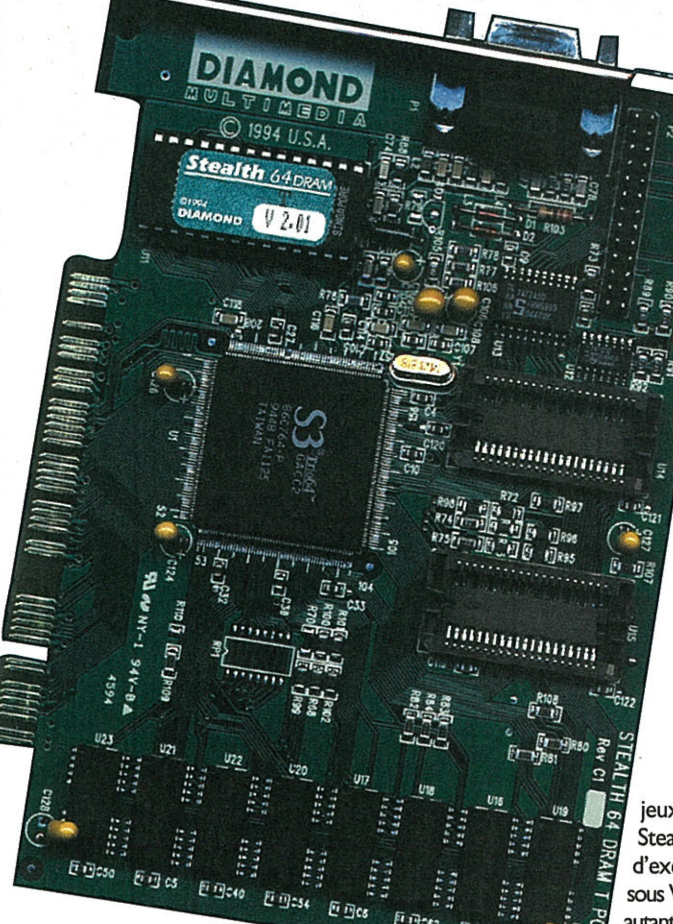
Orchid joue sur la gamme



La carte WaveBooster existe en deux versions. La version de base, appelée WaveBooster, est équipée d'une Rom contenant 2 Mo de sons, soit plus de 200 instruments et effets. La WaveBooster 4FX, version complète, dispose de 4 Mo de sons. Au programme, 514 instruments, 46 effets spéciaux et 118 percussions. Comme il serait dommage de ne pas pouvoir profiter de ces capacités, les deux modèles supportent les standards General Midi, Roland MT-32. La 4FX dispose en plus d'une compatibilité General Sound, équivalent du General Midi pour les bruitages. Afin de montrer les capacités musicales de ces deux cartes, Orchid les commercialise avec une version "lite" de Cubase, le célébrissime séquenceur Midi de Steinberg, fonctionnant sous Windows. On trouve aussi, avec la carte, un tableau de configuration, des drivers et un petit studio Midi (Midisoft), ayant la particularité de pouvoir afficher les fichiers Midifiles sous forme de partitions. Qu'on ne se leurre pas, ces cartes, pas plus que celles de la concurrence, ne sont pas capables d'égaler un véritable synthétiseur ; mais pour s'amuser à créer des morceaux sans prétention, c'est idéal.

Installation

L'installation, qui ne pose aucun problème, nécessite cependant de disposer d'un peu de place au-dessus de la carte son d'origine, la carte-fille venant s'y placer en sandwich. Pour garantir une compatibilité avec les différentes cartes du marché, un connecteur supplémentaire faisant office de "rallonge", permet de surélever la WaveBooster au cas où celle-ci serait gênée par les composants de la carte réceptrice. Celle-ci peut être bien entendu une carte SoundDrive 16 EZ, une SoundWave 32 + SCSI d'Orchid, mais les cartes issues d'autres constructeurs sont acceptées. La liste est impressionnante : LaserWAVE Nucleus 16, LaserWAVE Futura 16 (ACS Computer Group), Sound Galaxy Basic 16, Pro 16 Extra, Nova 16, Orion 16 (Aztech Labs), SoundBlaster 16, 16 ASP (Creative Labs), SonicSound LX (Diamond Computer Systems), AudioBlitz Stéréo 16 Plus (Genoa systems), DSP 16, DSP 16 Plus, Audio Board, Midi Land, Midi Win (Media Magic), Audio Platinum 16, Green 16 (Multiwave International), Golden Sound Pro16 (Toptek Technology), Maui (Turtle beach) et Beethoven ADSP-16 (Wearnes Technology). Bref, si vous disposez de l'une de ces cartes et envisagez d'étendre ses possibilités, jetez donc un œil, ou plutôt une oreille, à la WaveBooster.



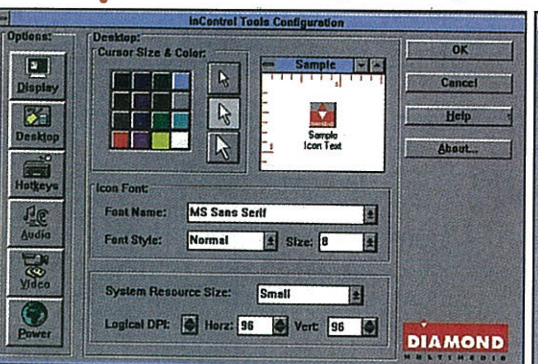
Enfin quelqu'un qui pense à nous !

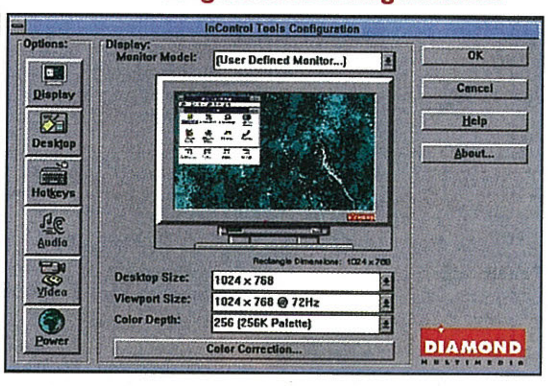
FICHE TECHNIQUE

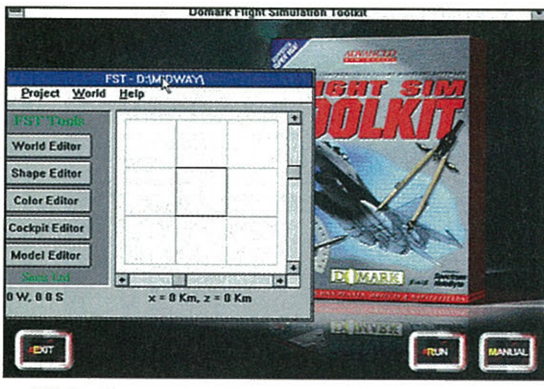
Référence :
Diamond Stealth64 Games Accelerator Kit
Fabricant :
Diamond (16) 42.20.59.59
Prix TTC :
2 000 F

Rares sont les constructeurs de cartes vidéo qui daignent s'intéresser au domaine du jeu. L'ensemble proposé par le célèbre constructeur Diamond est à ce titre unique en son genre puisque, une fois n'est pas coutume, on vante les mérites d'une carte graphique pour une utilisation sous DOS et non sous Windows. Voilà une approche qui ne saurait nous déplaire. Pourtant, la carte incluse dans la boîte n'a rien d'une carte graphique dédiée aux jeux, loin de là. En effet, la Stealth 64 DRAM bénéficie d'excellentes performances sous Windows, mais sans pour autant altérer ses compétences sous DOS. Architecturée autour d'un processeur S3 Trio 64 bits accompagné d'un méga de DRAM (extensible à 2 Mo), la Stealth 64 affiche 16,7 millions de couleurs en 640 x 480 et monte jusqu'à une résolution de 1280 x 1024 non entrelacé. Le pilotage de la carte sous Windows s'effectue à l'aide d'un panneau de contrôle réunissant les principales fonctions, à savoir le zoom, le changement de résolution à la volée (sans rebooter), la correction des couleurs, l'ajustement des réglettes de l'écran (pour qu'un centimètre à l'écran corresponde bien à un centimètre lors de l'impression), et la mise en place d'un bureau virtuel (bureau plus grand que l'écran). Mais alors, quel est le rapport avec les jeux, me direz-vous ? Jusque là aucun, je l'avoue. Il faut en fait regarder dans la boîte pour trouver trois jeux CD : Flight Sim ToolKit, Rebel Assault et Mega Race. Le cas de Flight Sim Toolkit de Domark est intéressant, puisqu'il a été optimisé pour la Diamond. C'est-à-dire que l'animation exploite les capacités accélératrices de la carte pour une fluidité d'animation accrue. Le pack comprend également un joystick d'une qualité assez moyenne, quoique largement suffisante pour une utilisation standard. Comme je vous le disais plus haut, si la carte ne dispose pas de fonctions accélérées pour le DOS, ce que pourrait laisser croire la boîte, la rapidité d'affichage VGA est excellente. Il faut en effet savoir, si vous n'êtes pas familiarisé avec le problème, que beaucoup de cartes dites accélérées Windows, le sont au détriment des performances sous DOS. C'est par exemple le cas de la Matrox Impression, qui, malgré sa réputation de carte la plus rapide sous Windows, reste quasiment inutilisable sous DOS tant elle est lente. La Stealth 64 parvient donc à allier les deux tout en offrant un grand confort d'utilisation. Disponible en VESA Local Bus ou pour Bus PCI, le Game Accelerator Kit de Diamond ne saurait décevoir son acheteur, qu'il soit ludique ou professionnel. Un périphérique polyvalent proposé à un prix abordable.

Les panneaux de contrôle sous Windows permettent entre autres le changement de résolution ou de la profondeur de couleur instantané (sans rebooter Windows). La fonction "bureau virtuel" permet d'agrandir la fenêtre de travail grâce à un scrolling hardware.







Flight Sim ToolKit de Domark a été amélioré pour profiter des fonctions accélérées de la carte Diamond.

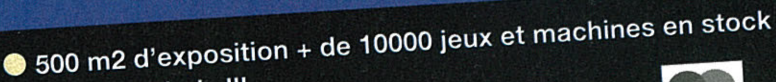
Le premier importateur de produits Américains et Japonais

JPF Import

Prix - Service - Qualité

Importateur - Distributeur

(1) 49.48.93.40



- 500 m2 d'exposition + de 10000 jeux et machines en stock = plus de choix !!!
- Livraison CHRONOPOST en 24 H
- Export tous pays - Export Worlwide
- Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaines spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.





Revendeurs Contactez Nous !

SONY PLAYSTATION

NEW
Garantie 1 an
Livrée avec un jeu au choix

Version française ou japonaise

JEUX

Ridge Racer	Motor Toon GP	Daidaros
A IV	Metal Jacket	Netketsu
Ultima Parodius	Kileak, the Blood	Baseball Speaker 95
Philosoma	Raiden Project II	... et plus

PANASONIC FZ-10

- Evolution 3 - Millésime 95
- Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (PAL, NTSC) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.
- Garantie 1 an

SEGA SATURN

NEW
Garantie 1 an
Livrée avec un jeu au choix

Version européenne ou japonaise

JEUX

Virtual Fighter	Knight	Gotha
Daytona USA	Panzer Dragon	Race Drivin
Shinobi	Tama	Victory Goal
Clockwork	Myst	... et plus

PLAYSTATION ACTION REPLAY



- VIE INFINIE
- PUISSANCE INFINIE



- PUISSANCE MAXIMUM
- TOP SCENARIO



- INVINCIBILITE



- ACCEDE TOUS LES NIVEAUX

NEW

ADAPTATEUR POUR 3DO



NEW

NOUVEAU MODELE «ADAPTATEUR II»

2 JOUEURS
L'adaptateur 3DO accepte tous les joysticks ou joypads compatibles SUPER NINTENDO®.

ATARI JAGUAR



1290 F !!
Garantie 1 an

Version française et américaine

Demandez nos packs spéciaux

JEUX

Conan	Iron Soldier	Rayman
Syndicate	Theme Park	Val d'Isère ...

NEO GEO CD2



NEW
Garantie 1 an

TOP LOADING
Version française ou japonaise

JEUX

Fatal Fury 3	Galaxy Fight
Aerofighter	World Heroes Jet
Top Hunter	Agressor of Dark
Sidekick 3	Kombat ...

ACCESSOIRES 3DO

Joypad 6 boutons spécial pour Street Fighter 2X - Gun - Joypad

JEUX 3DO

Power Slide	Quarantine	Myst
Space Ace	11 th Hour -	Corpse Killer
Perfect	Seguel to	Clayfighter 2
General	7 th Guest	Gex ...

ATARI CD ROM JAGUAR



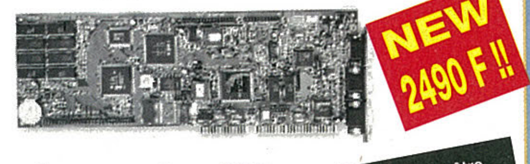
1290 F !!
Garantie 1 an

PACK JAGUAR + CD ROM 2490 F !!!

NOUVEAUX JEUX Nous contacter

CARTE 3DO POUR PC

Creative Labs



NEW 2490 F !!

Jouez vos jeux 3DO sur votre PC et compatibles

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles.

Commandez par téléphone au (1) 49 48 93 40 ou par fax au (1) 40 10 95 99
Livraison en Chronopost (24h) ou Colissimo 24/48 h

Paiement par
- *Chèque*
- *CB*
- *Contre remboursement*



Fax (1) 40.10.95.99

JPF Import
21/23 rue de Clichy - 93584 ST OUEN CEDEX
Métro : GARIBALDI - RER C : St Ouen - Bus 173/174 : St Ouen

Tel (1) 49.48.93.40

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

Cadeau exceptionnel ! un CD-ROM de 120 démos explosives

et 1 an d'abonnement à joystick pour 199 F

seulement au lieu de ~~330 F~~

Il n'y a vraiment que Joystick pour vous en offrir autant : toute une année d'abonnement (11 n^os^) et des centaines d'heures de jeux avec ce CD-ROM Paragon !

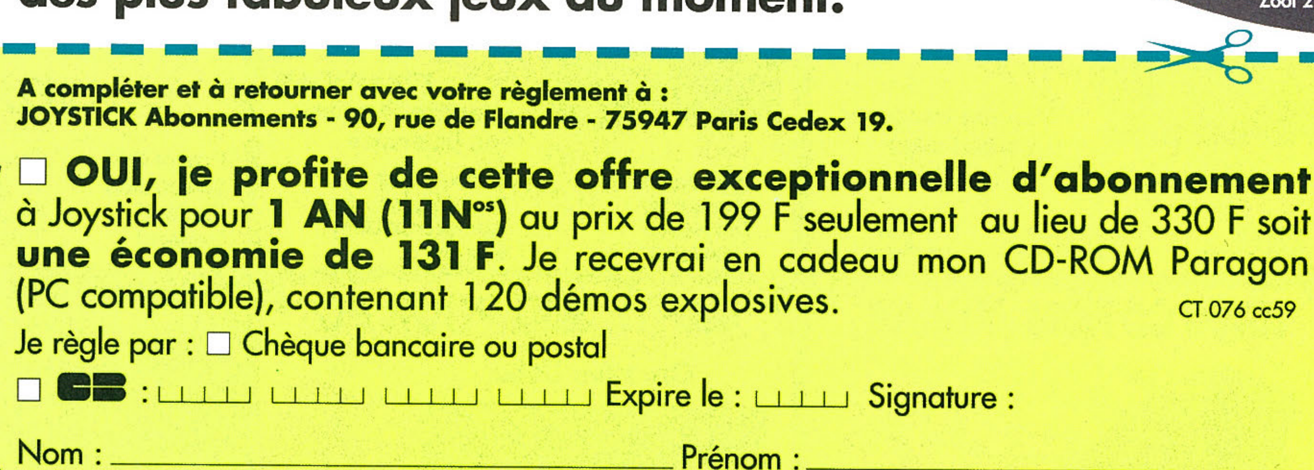
VOTRE CADEAU

Ce CD-ROM Paragon contient 120 démos explosives des plus fabuleux jeux du moment.

Des centaines d'heures de jeux fabuleux !

700 megabytes of raw adrenalin
OVER 120 INTERACTIVE GAME DEMOS ON THIS DISC!
CD-ROM GAMES
Featuring
• ALONE IN THE DARK II
• CREATURE SHOCK
• DREAMWEB
• FIFA SOCCER
• LITTLE BIG ADVENTURE
• NOVASTORM
• RISE OF THE ROBOTS
• SIM CITY ENHANCED
• SYSTEM SHOCK
Plus

1942 Pacific Air War • Airlines • Alone in the Dark II • Arcade Pool • Armour-Geddon • Battle Bugs • Battle Hawk • Battle Isle 2 • Beneath a Steel Sky • Blues Brothers • Bridge Champion with Omar Sharif • Brutal Sports • Campaign 2 • Cannon Fodder • Clockwiser • Comanche : Maximum Overkill • Complete Chess system II • Countdown • Creature Shock • Crystal Maze • Cyber Race • D-Day : The Beginning of the End • Dawn Patrol • Desert Strike • Detroit • Diggers • Doom V1.5 • Dragon Sphere • Dreamweb • Ea Kids • Empire Soccer'94 • European Champions Club Football • Evasive Action • Fantastic Dizzy • Fatty Bear • Fifa Soccer • Frankenstein • Freddy Pharkas Frontier Pharmacist • Front Page Sports : Baseball • Fury Of the Furries • Gabriel Knight • Goblins I • Goblins 2 • Goblins 3 • Good to Firm • Graham Gooch World Class Cricket • Heimdall 2 • Hexx • Inferno • Ishar 2 : Messangers of Doom • Ishar 3 • Isle of the Dead • Krusty's Super Funhouse • Lamborghini : American Challenge • Lands of Lore • Lemmings 2 : the Tribes • Litil Divil • Little Big Adventure • Lords of Midnight • Lords of the Realm • Lotus : the Ultimate Challenge • Macarthur's War • Magic Boy • Magic Carpet • Master of Magic • Manchester United Champions • Megarace • Nascar Racing • Noddy's Big Adventure • Novastorm • Overdrive • Overlord • Pepper's Adventures in Time • Pinball Dreams • Pinball Dreams 2 • Pinball Fantasies • Premier Manager 2 • Project X • Putt Putt Joins the Parade • Quarantine • Rise of the Robots • Rock and Bach Studio • Ryder Cup Golf • Sam & Max hit the Road • Santa's Xmas Caper • Shadow Caster • Sid & Al's incredible Toons • Sim City CD • Simon The Sorcerer • Sink of Swim • Sovereign of the Earth • Spear of Destiny • Speed Racer • Stack Up • Starlord • Subwar 2050 • Syndicate • System Shock • The Adventures of Willy Beamish • The Chaos Engine • The Clue • The Elder Scrolls : Arena • The Even More Incredible Machine • The Horde • The Prophecy • The Settlers • The Terminator : Rampage • Theme Park • Tie Fighter • Tornado : Operation Desert Storm • Total Carnage • Transport Tycoon • UFO : Enemy Unknown • Universe • Unnecessary Roughness • Warlords • Warcraft • Wild Science • Zool • Zool 2.



A compléter et à retourner avec votre règlement à : JOYSTICK Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19.

☐ **OUI, je profite de cette offre exceptionnelle d'abonnement** à Joystick pour **1 AN (11N^os^)** au prix de 199 F seulement au lieu de 330 F soit **une économie de 131 F**. Je recevrai en cadeau mon CD-ROM Paragon (PC compatible), contenant 120 démos explosives.

CT 076 cc59

Je règle par : ☐ Chèque bancaire ou postal

☐ CB : ____ ____ ____ ____ Expire le : ____ Signature :

Nom : ______________ Prénom : ______________

Adresse : ______________

Code Postal : ______ Ville : ______________

Mon ordinateur est un : ______________ Mon pseudo* : ______________

*A créer sur 3615 pour profiter du 3614 JOYSTICK.

Offre valable 2 mois et réservée aux nouveaux abonnés. Tarif pour la France métropolitaine uniquement. Votre cadeau vous parviendra sous un délai de 4 semaines après réception de votre premier numéro. «Informatique et Liberté : le droit d'accès et de rectification des données peut s'exercer aurpès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.»

Vous pouvez assister chaque mercredi, à la FNAC Micro, 71, boulevard Saint-Germain, Paris 5e, à une présentation par Joystick de nouveaux jeux sur grand écran. Pour plus d'infos : 3615 Joystick.



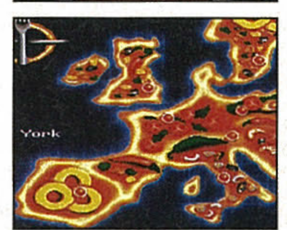
LES SORTIES DU MOIS VU À LA FNAC ET RECOMMANDÉ PAR JOYSTICK



DAWN PATROL SUR AMIGA
TESTÉ DANS JOY N° 59
Simulateur de vol ou arcade ? En tout cas, ce jeu est vraiment agréable et l'on peut bénéficier, pendant la partie, de nombreuses vues.



DESCENT SUR PC CD
TESTÉ DANS JOY N° 58
Aux commandes d'un vaisseau très maniable, vous virevoltez dans un gigantesque réseau de couloirs. Graphisme, bruitage et maniabilité absolue.



PIZZA TYCOON SUR PC
TESTÉ DANS JOY N° 58
Dans cette simulation économique loufoque mais réaliste, vous devez ouvrir des pizzerias et les gérer au mieux. À vos fourneaux !



SUPER FROG SUR PC
TESTÉ DANS JOY N° 59
Lorsque le héros d'un jeu de plates-formes est une grenouille, on saute d'un écran à l'autre avec un plaisir certain.



SUPER KART SUR PC CD
TESTÉ DANS JOY N° 58
C'est vrai qu'il est super, ce kart ! Aux commandes de votre petit bolide, participez à de nombreuses courses dans des décors 3D.

Pauvres de nous !

Pour tout vous dire, hier soir, j'ai regardé "Capital" sur M6. Enfin, sur le canapé, pour être précis. Hier soir donc, Joe-les-gros-sourcils présentait des reportages sur les autoroutes de l'information, les réseaux téléphoniques, les câblo-opérateurs, tout ça. Un truc m'a fait tilter un moment. Ça concernait la difficulté d'établir un marché pour les nouvelles technologies. À l'heure actuelle, nous pourrions déjà bénéficier de nombreux services comme le visiophone, le téléphone portable pour tous, le multimédia dans la baignoire et toutes ces sortes de choses, mais hélas, le public visé – généralement les cadres supérieurs de plus de 40 ans – ne se sentent pas vraiment attirés. C'est vrai, tout ces machins électroniques avec des tas de boutons, on ne comprend rien. En général, les gens qui font ce genre de réflexion ajoutent : "Pourtant, mon fils de 10 ans se sert de ces trucs-là comme s'il avait fait ça toute sa vie !". Ben voilà, c'est là que ça coince. Les jeunes sont complètement prêts à utiliser ces techniques de pointe, mais manque de chance, ils n'ont pas les moyens d'y accéder. Du coup, les décideurs font du sur-place et tout le monde perd du temps. En effet, on sait pertinemment qu'une fois en place, ces technologies seront rentables, très rentables même, comme le Minitel, imposé à l'époque par un gouvernement plus volontariste que les suivants. Super, Moulinex vient de découvrir la loi du commerce, êtes-vous en train de penser. C'est vrai, mais là, c'est de notre avenir qu'il s'agit, alors ça vaut bien quelques portes ouvertes enfoncées. Qu'il faille attendre d'avoir 50 ans pour s'offrir la voiture de sport de ses rêves, ça peut énerver certains, mais franchement, ce n'est pas primordial. En revanche, que l'évolution de notre société soit bloquée parce que les plus de 40 ans ont décidé de ne plus apprendre, c'est rageant. Pour quelques soixante-huitards restés scotchés sur Orwell, il s'agit d'une question d'idéologie car l'informatique fait peur ; mais pour la majorité, il s'agit d'une paresse mentale qui se transforme en mode. Par exemple, hier soir, Joe-les-gros-sourcils, en présentant un logiciel éducatif, était presque fier d'annoncer "qu'il ne savait pas se servir d'une souris". Même topo avec Philippe Gildas sur Canal+ qui ne rate pas une occasion de dire "qu'il ne comprend rien à tous ces machins". À croire que pour avoir l'air d'une personne respectable, il faut dénigrer la technologie. La vieillesse est un naufrage ? Oui, mais ce qui est moche, c'est que ce sont les jeunes qui passeront le plus de temps en mer, à attendre des secours. À propos de mer, voilà qui m'amène à parler de mérous et donc tout naturellement de coyotes. Mais si, c'est lié ! "Le Coyote Rebelle" est un fanzine dont le dernier numéro parle de mérous, ce qui est une bonne chose, mais aussi d'informatique. Bon, c'est vrai qu'on y dit beaucoup de bien de Joystick, mais qu'importe. Si je vous parle du "Coyote Rebelle" n° 7, c'est à cause d'un excellent article sur Internet, intitulé "Les autoroutes de l'alternation". Voilà des gens qui ont tout compris, et c'est là que j'en arrive où je voulais : et si les atermoiements en matière de réseaux et autres technologies étaient dûs (consciemment ou non) au fait que la société se rende compte qu'il s'agit là d'un immense contre-pouvoir qu'elle tente de saborder à tout prix ?

Moulinex



Flight Unlim
Good Looki

ited



PC CD ROM

Tout a commencé en septembre 1913, lorsque le pilote Adolphe Pégoud exécuta la première "boucle bouclée" de l'histoire de l'aviation. Quatre-vingt et quelques années plus tard, les avions ont évolué et l'informatique permet de les piloter chez soi.

Moulinex

Je suis en train de voler au-dessus d'un massif montagneux. Le ciel, dégagé, est à peine teinté de subtiles traînées blanches ; aujourd'hui, il n'y a pas trop de nuages. Aux commandes de mon Sukhoï, je virevolte joyeusement. Le moteur, qui fait entendre un ronron très rassurant, me permet de me tirer de quelques mauvais pas après un piqué sauvage. Lorsque je tire trop sur le manche, ma vision se brouille mais rien de grave, je ne risque pas de tomber dans les pommes. Tout à l'heure, après avoir effectué un immelman particulièrement audacieux, je me suis retrouvé avec le soleil de face. Un court moment, le tableau de bord s'est illuminé, jusqu'à devenir d'un blanc laiteux, et à travers la verrière, la lumière a dessiné des anneaux. Si je vous raconte tout cela, c'est histoire de gagner du temps : oui, Flight Unlimited est aussi incroyablement réaliste que les previews le laissaient penser. Une fois de plus, Looking Glass Technologie crée l'événement avec un produit résolument novateur. Cela dit, j'y reviendrai de façon plus détaillée, Flight Unlimited est un logiciel gourmand : il demande impérativement 8 Mo de RAM et nécessite une machine rapide. Certes, c'est un peu dur à avaler, mais il n'y avait pas d'autre moyen, sinon faire un autre jeu.







L'aéroclub

Première surprise, FUnltd est un produit amusant et attractif. On peut être sérieux dans le fond et respecter les lois de l'aérodynamique sans qu'il soit nécessaire de saboter la forme, à savoir l'interface et les menus. Après avoir rempli le carnet de bord, en entrant mon nom, mon sexe, mon âge et mon poids, ce dernier paramètre étant pris en compte lors du vol, nous voici dans la salle d'un club de voltige aérienne, à Sedona en Arizona. Dans la version française, je ne sais pas si cet aéroclub sera celui de départ ; on s'en fout un peu.

ng!

Un court moment, le tableau de bord s'est illuminé, jusqu'



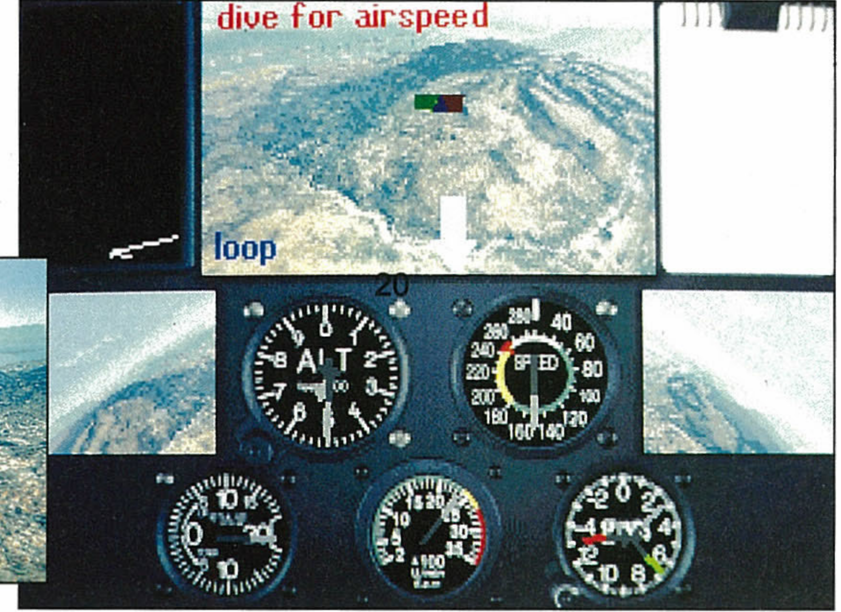
Les menus de configuration sont très explicites.

Pendant les leçons, des conseils apparaissent à l'écran et on entend la voix de l'instructeur.

Clin d'œil aux jeux en 3D ayant rendu Look Glass célèbre (Ultima Underworld, System Shock, etc.), on se déplace en 3D, à l'aide du clavier, souris ou joystick, mais ici, pas de monstres à combattre. Dans la pièce, sont disséminés différents objets ; autant de menus agréablement présentés et faciles d'accès. Faisons le tour du propriétaire, et pour cela, passons en mode "plein écran". Je m'approche d'un tableau mural. On m'informe que, pour prendre une leçon, je dois cliquer ici. Ailleurs, une mappemonde m'invite à explorer de nouveaux terrains, et sur une table, des maquettes d'avions attendent de ma part un simple clic pour que je puisse participer à mon premier vol. Allons-y ! Au choix, 5 appareils : Bellanca Decathlon, Pitts Special S-2B, Sukhoï SU31, Extra 300S et un planeur Grob 103. Au pif, je commence avec le Decathlon. Le mode d'emploi m'apprendra plus tard que ce choix est excellent pour les débutants. Un nouveau menu apparaît. On y apprend quelles sont les performances de l'appareil choisi. À ce moment-là, il est encore possible de prendre un autre appareil. Autre possibilité : s'entraîner à décoller en roulant sur la taxiway, atterrir ou se retrouver directement en plein vol. Pas de temps à perdre. Le temps de cliquer et... rien. Me voilà devant un écran étrange où, pour le moment, s'affichent de gros rectangles. Si ce n'était la couleur, très fauviste, on pourrait se croire devant un tableau de Mondrian. Eh oui, avec une machine lente telle que la mienne (un "ridicule" 486 DX2 VLB), le paysage 3D se construit gentiment et bloc par bloc, comme avec un éditeur de fractales. Lorsque l'écran est plein, on repart en haut et on affine la chose en redessinant la page, avec cette fois-ci des rectangles plus petits. Avec un Pentium, c'est un peu plus rapide. Si l'on veut bien se rappeler qu'avant, tout ça n'existait pas, c'est déjà un progrès. N'empêche, les progrès sont lents.

Oooh, c'est bôôô

Je vous passe les différentes phases, en moins d'une minute (sur DX2), me voilà en l'air. Que c'est beau ! J'évolue dans une véritable photographie digitalisée, mais différence de taille, c'est en 3D. En fait, pour réaliser les décors, Looking Glass utilise une technique assez peu courante dans le monde du jeu vidéo. Les zones de vol réelles ont été photographiées d'avion à deux altitudes différentes, puis digitalisées et modélisées. Lorsqu'on vole, le logiciel calcule en temps réel les interpolations entre ces deux vues, et la texture est appliquée en fonction du positionnement de l'appareil. Afin de ne pas pénaliser les différents types de machines, de nombreuses options peuvent être activées ou non. D'une part l'affichage, puisque le jeu fonctionne en 320 x 200, 320 x 400, 640 x 400 ou 1024 x 768. Sur DX2, le 320 x 400 donne des résultats satisfaisants. Ensuite, il est possible de changer la résolution d'affichage des décors, indépendamment de celle de l'écran ; on peut aussi afficher ou non les nuages, les effets de soleil, le voile noir/voile rouge, modifier la résolution de l'appareil et des structures en vue



à devenir d'un...

extérieure, se passer de vent et même de l'aérodynamique.
Si l'on est ébloui par la qualité d'affichage, c'est surtout la prise en compte de l'aérodynamique qui différencie FUnltd du reste des simulateurs de vol. Ces derniers gèrent en effet les appareils comme des objets se déplaçant le long de vecteurs, dont l'angle et la vitesse sont déterminés principalement par la position des commandes de vol. Ici, on évolue dans un univers répondant, autant que faire se peut, aux lois de l'aérodynamique. Certes, ce n'est pas parfait, la modélisation de l'écoulement de l'air nécessitant de mettre en œuvre des calculs monstrueux, à base d'équations non linéaires ; mais si l'on veut bien laisser de côté les lois du chaos, il est indéniable qu'un vol avec FUnltd est autrement plus réaliste qu'avec FS. Ici, on ne décroche pas pour rire, on ne se sort pas d'une vrille en inversant les commandes, et dès que le vent souffle, on comprend ce que veut dire l'expression "être soumis aux éléments déchaînés".

La voltige

Flight Unlimited est avant tout un logiciel de voltige. Autant Flight Simulator est intéressant parce qu'il permet de voler aux instruments, autant le pilotage y est simple. Dès qu'on sait atterrir et qu'on a compris qu'une fois la tête en bas, il faut penser à l'envers, on peut tout se permettre avec FS : looping, immelmans, marteaux et compagnie, c'est de la rigolade. Avec FUnltd, c'est une autre paire de manches (à air). Avant de prendre notre première leçon, retour à la case départ, c'est-à-dire dans les locaux de l'aéroclub. Un tableau au mur, lorsqu'on clique dessus, affiche différents types de cours. Suivant les aéroports utilisés, les cours sont différents et de difficulté croissante. Cliquons sur "looping", au hasard. Le tableau se couvre bientôt de jooooolis dessins montrant les différentes étapes numérotées d'un looping digne de ce nom. Sur le côté, un texte explicatif détaille chaque étape. Allez, va pour le looping ! Toute ma viiiiiie j'ai rêvé d'être une hôtesse de l'air, toute ma viiiiiiie j'ai rêvé d'avoir les fesses en l'air. Je ne vais pas etre déçu.
Une page écran permet de patienter tout en mémorisant les différentes manœuvres expliquées ici : vitesse, altitude, etc. Le temps d'admirer un nouveau tableau de Mondrian, et me



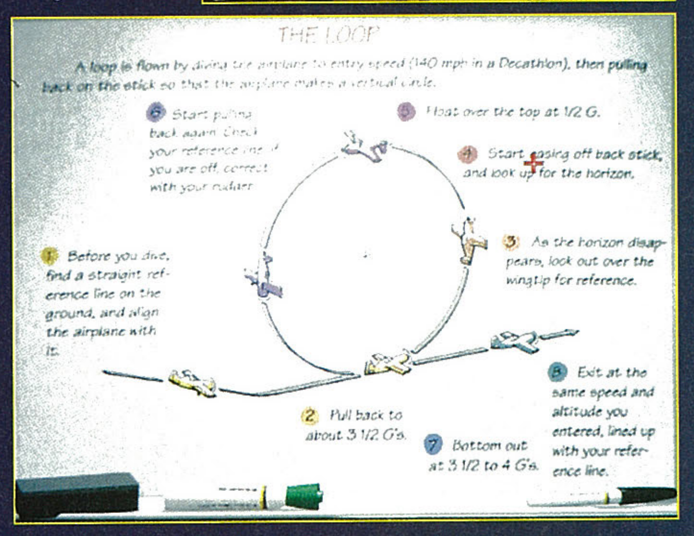
LES APPAREILS

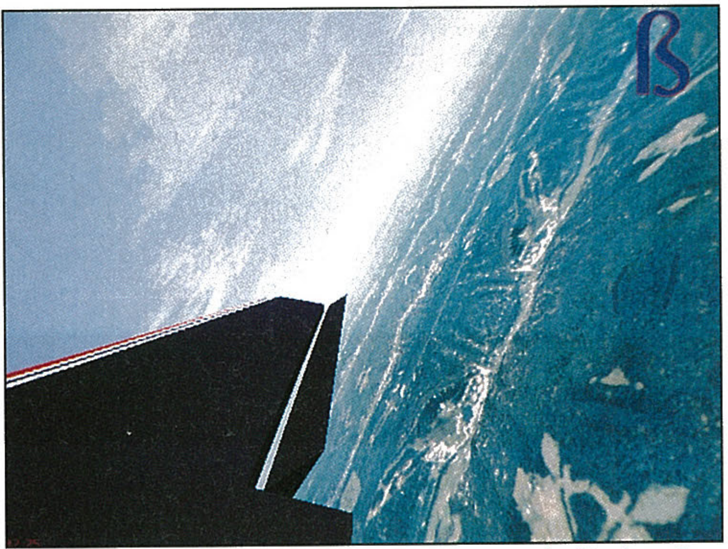
Pour l'instant, cinq appareils peuvent être pilotés, mais LG a promis que des addenda sortiront. Admirez au passage la finition des menus ! Naturellement, les appareils ne réagissent pas tous de la même façon.

Aérocryptographie

Les dessins servant à représenter les figures, tels qu'ils apparaissent dans Flight Unltd, ne sont pas de vagues croquis, mais la représentation de ce que les pilotes doivent accomplir en voltige aérienne.
Au début de cette discipline, les pilotes mémorisaient les mouvements, composés de boucles, tonneaux, renversements et autres vrilles. Très vite, la complexité des épreuves, autorisée par les progrès en matière d'avionique, obligea les pilotes à écrire leurs trajectoires de façon codée afin de s'y retrouver. C'est le Français d'Huc Dressler qui, le premier, "dessina" ses vols. En 1960, l'Espagnol Aresti conçut un catalogue de plusieurs milliers de figures. Ce catalogue fut unanimement reconnu comme la "Bible" des pilotes, qui le baptisèrent du nom de son créateur. À l'époque, les figures y étaient classées par familles. De nos jours, la Bible du Colonel Aresti a subi une refonte, laissant plus de liberté aux voltigeurs.

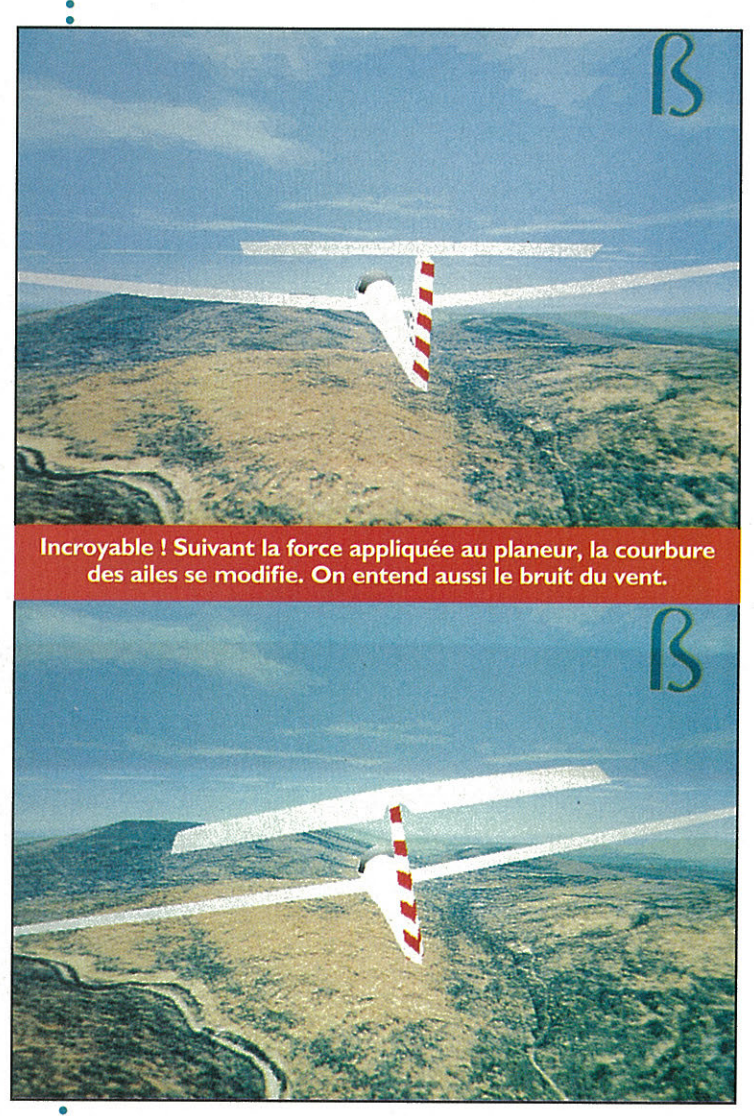






Sur cette vue de côté, remarquez les volets, articulés. Avec le joystick, on peut tourner la tête dans toutes les directions.

...blanc laiteux, et à travers la verrière, la lumière a dessiné


Incroyable ! Suivant la force appliquée au planeur, la courbure des ailes se modifie. On entend aussi le bruit du vent.

voilà à pied d'œuvre. Le cockpit montre la vue de face, et sur les côtés, les vues de côté. Pratique pour savoir où en est l'horizon ! En haut à gauche, dans une autre fenêtre, mon appareil, symbolisé par un point, avance en laissant une traînée de couleur dans un volume en 3D en fil de fer. Ce volume symbolise le fameux bloc virtuel dans lequel est censé évoluer le pilote pendant une compétition (voir encadré). De l'autre côté, un petit carnet de bord, vierge pour le moment, attend que je me lance. Sur ce carnet s'inscriront des commentaires. C'est le moment de parler du son, car dans FU (je laisse tomber nltd, on va dire qu'on appelle ce logiciel FU et c'est marre), la bande son est au moins aussi bien traitée que l'image. Chaque appareil laisse entendre le bruit d'un moteur réel digitalisé, différent pour chaque modèle ; et comble du luxe, le bruit du vent est également présent. C'est naturellement en planeur qu'on en profite le plus. Pour le moment, c'est l'instructeur qui pilote. Dans le haut-parleur, sa voix digitalisée, avec moult crachouillis émanant de la radio, explique ce qu'il fait. Dans la version française, les voix seront naturellement en français ! Dans certains cas, on peut même lui répondre en appuyant sur la barre d'espace. Depuis le début du vol, j'observe un curieux phénomène. Alors que je commence à me demander si je ne vais pas contacter Jean-Claude Bourret, je comprends : pendant les leçons, une grosse flèche en 3D apparaît dans le ciel, devant l'appareil. En la suivant et en s'aidant d'autres flèches 2D indiquant les mouvements du joystick à faire, on apprend ainsi plus facilement. Si l'on est trop haut ou trop bas, la flèche change de couleur. Une option permet de n'afficher ce symbole qu'en 2D, histoire de gagner un (tout petit) peu de temps machine. Lorsque le pilote instructeur a terminé sa démo, c'est à moi de mettre la main à la pâtee. Pas évident de piloter un tel engin ! Moi qui, sans me vanter, fais ce que je veux avec un Cessna dans FS5, je suis un peu perturbé. Je crois que le pire – excepté le vent que j'ai désactivé pour cette première leçon – c'est de se rendre compte qu'un appareil n'est pas stable ! Une fois la tête en bas, à l'apogée de ma boucle, je me rends compte avec horreur que mon appareil est en train de se déporter sur le côté. L'instructeur, qui n'en perd pas une, me conseille de redresser. Pas évident, d'autant que le pilotage au joystick est assez perturbant. À l'aide du bouton "feu", on passe en effet en mode "palonnier", ce qui oblige parfois à se livrer à des mouvements en apparence désordonnés pour redresser une situation qui ne demande qu'à empirer. Heureusement, les palonniers de type Thrusmaster sont gérés par le logiciel. Sinon, il reste la solution de piloter au joystick et d'utiliser le clavier pour la dérive.

Vol à vue

En l'air, on peut bénéficier de différents angles de vue. Vue multi-fenêtrée déjà

REMARQUES

De l'aveu même de Looking Glass, ce logiciel donne son plein avec une machine rapide, très rapide même. En résolution maximum (1024 x 768), le plus rapide des pentium est trop lent. Heureusement, en jouant sur la configuration, le logiciel est accessible à partir d'un DX2 VLB.



L'aéroclub est en réalité un menu interactif en 3D dans lequel on se balade.

des anneaux.

décrite, vue avec cockpit simplifiée, vue extérieure plein écran, vue extérieure apparaissant dans la fenêtre de face et vue depuis une caméra filmant l'appareil. Différents types de caméra sont utilisables en appuyant sur une touche, depuis la poursuite de face ou de plus haut, en passant par la vue de côté et/ou arrière. Dans ce cas, le bouton "feu" sert à tourner autour de l'appareil. Naturellement, le mode "plein écran" ralentit les choses. À noter que dans tous ces modes, les flèches d'aide apparaissent toujours lorsqu'on est en mode "leçon". Il existe une autre vue qui montre l'engin de l'intérieur de la cabine en vue subjective. Dans ce cas, l'instrumentation n'est pas suffisamment finement affichée pour être utilisable. Avec le bouton "feu", on peut dans ce mode faire un 360° complet et voir le paysage sous tous les angles. C'est ce mode qui sera géré par le casque VFX, mais franchement, je demande à voir car ce n'est pas rapide. Rappelons qu'il s'agit là d'une simulation de voltige où il est primordial de maîtriser les déplacements de l'appareil au degré près. Lorsque l'écran saccade en avançant par pas de 15°, c'est pas évident ! Laissons tomber, de toute façon, le casque n'est pas encore dispo. La version que nous avons testée n'était pas tout à fait finalisée, aussi, difficile de parler du décor. Pour le moment, les bâtiments au sol sont représentés par de gros cubes, et l'on ne sait pas si cet aspect des terrains sera modifié. En revanche, ce qui est certain, c'est que l'aspect extérieur des appareils sera amélioré. Naturellement, le gros B tout bleu qui apparaît sur quelques photos disparaîtra. Ce B symbolise juste la version Bêta. Lorsqu'on vole en mode "vue extérieure", il est possible d'afficher les instruments principaux aux quatre

Deux ou trois choses que je sais d'ailes...

En France, 530 aéroclubs affiliés, répartis sur 14 unions régionales, permettent de pratiquer la voltige aérienne. En 1994, la Fédération Nationale Aéronautique comportait 49 400 licenciés, 2 556 instructeurs et 2 415 avions.
Une personne sachant déjà piloter peut s'y mettre en une cinquantaine d'heures sur un appareil biplace, et au bout d'une centaine d'heures, voler sur un monoplace.
Les appareils utilisés ont des puissances s'échelonnant entre 300 ch et 450 ch. Suivant les pays, différents types d'appareils sont utilisés. En France, l'appareil de base est le Cap 231 ou Cap 232, d'une puissance de 300 ch. Sa "faible" puissance est compensée par le fait que ses structures mêlent bois et acier, ce qui le rend assez léger. Les deux autres appareils de prédilection des pilotes voltigeurs sont le Extra allemand et le Sukhoï russe, tous deux en métal. Le Sukhoï, qui est équipé d'un moteur de 420 ch, dispose d'un rapport traction/poids égal à 1. Cela signifie que son moteur est assez puissant pour lui permettre de monter à la verticale sans décrocher.
Les compétitions de voltige aérienne obéissent à des règles très précises. Les appareils doivent évoluer dans un cube de 1 000 m de côté, symbolisé par des marques au sol. L'altitude limite est de 100 m pour les pilotes confirmés, et 300 m pour les débutants. En dessous, le pilote perd des points, et s'il atteint 50 m, il est disqualifié. Il faut dire qu'en dépit de leur maniabilité, les appareils de voltige sont soumis aux mêmes lois physiques que les autres. Ainsi, lors d'une vrille, on perd 100 m par tour et une sortie de vrille prend 250 m. Les juges, au minimum 7, sont placés à 200 m de ces marques et ne quittent pas l'appareil des yeux pendant les 6 ou 8 mn que dure le vol. Un ou deux assistants prennent des notes, et un système informatique pondère les notes, lorsque des écarts sont trop importants d'un juge à l'autre. L'organisation des épreuves est assez semblable à celles de patinage artistique, puisqu'on y retrouve la notion de figures libres et figures imposées. Avant la compétition, les pilotes ont six mois pour apprendre à exécuter le programme imposé, communiqué en hiver. La veille de la compétition, on leur communique également la teneur d'une épreuve dite "imposée inconnue". C'est la série sélective par excellence, puisque exécutée sans entraînement. Il est à noter qu'on ne déplore, à ce jour, aucun accident mortel lors d'une compétition. Il existe aussi une épreuve dite "libre intégral" ne faisant pas partie du championnat. Réservée aux pilotes internationaux, elle leur permet de s'exprimer de façon plus artistique et de créer de nouvelles figures.
Quelle que soit la catégorie, les pilotes agissent sur 3 paramètres : le tangage, le roulis et le lacet. En s'aidant de barres fixées en bout d'aile et de l'horizon, les pilotes sont capables de réaliser des figures à quelques degrés près. Lorsqu'on sait que pendant un roulis, on tourne de 400° à la seconde, on apprécie la performance ! Bref, il s'agit d'un pilotage tout en finesse, même si parfois certaines parties du corps sont soumises à des accélérations de l'ordre de 10 G ou plus pendant une ou deux secondes (la limite de certains appareils, tel le Cap, est de 10 G). À titre indicatif, on ne dépasse jamais 2.5 G, exceptionnellement 3 G dans les montagnes russes. Faire de la voltige, c'est se retrouver dans les mêmes conditions qu'une pierre placée dans une fronde.
Un pilote en excellente condition physique ne peut pas faire plus de deux vols par jour (on perd 1 litre d'eau en 20 minutes). Les championnats du monde durent 15 jours et la Coupe du Monde Breitling, organisée par l'horloger du même nom, une semaine. En un an, un pilote de voltige totalise seulement 70 heures de vol.
L'équipe de France, qui comporte 5 femmes et 6 hommes, est composée pour les championnats d'Europe de 3 ou 4 pilotes et d'un remplaçant. Pour les championnats du monde, de 5 pilotes et du remplaçant (qui ouvre aussi la compétition afin "d'étalonner" le jury). Les voix de la version française de Flight Unlimited pendant les leçons seront faites par Xavier de Lapparent, membre de l'équipe de France masculine depuis 1991, vainqueur du trophée Breitling 92, vainqueur de la Coupe de France 93 et champion du monde absolu 94.
De nombreuses manifestations sont prévues cette année. Trois dates à retenir : Championnat de France Monoplace plus Coupe Doret 300 Cv, du 24 au 28 mai à Montluçon Guéret (23), Championnat de France Biplace plus Coupe Doret 200 Cv, du 28 juin au 2 juillet à Reims (51), Championnat de France de Pilotage de Précision du 8 au 10 septembre à La Baule (44).

Si ce sport vous intéresse, vous pouvez contacter la Fédération Française d'Aéronautique, 155, avenue de Wagram, 75017 Paris.
Tél. : (1) 44.29.92.10 • 3615 FNA • 3614 METAR



DATE 19__	AIRCRAFT TYPE	AIRCRAFT IDENT	AIRPORT	REMARKS AND ENDORSEMENTS	TOTAL DURATION OF FLIGHT
3/10	Decath.	7222R	DLI	Attemped Immelman, aborted lesson.	0:00:11
3/10	Sukhoi	12013	DLI	Solo flight	0:02:35
3/10	Extra	30083	YCA	Hoop course	0:01:05
3/10	Decath.	41552	YCA	Hoop course	0:01:04
3/10	Extra	69210	SKY	Hoop course	0:01:02
3/10	Sukhoi	4416H	SKY	Solo flight	0:00:58
3/10	Grob	5365D	SLF	Solo flight	0:01:45
3/10	Decath.	3194S	SLF	loop, no maneuvers completed.	0:02:54
				TOTALS THIS PAGE	0:11:34
				AMT. FORWARDED	--
				TOTALS TO DATE	0:11:34

logbook entries · edit · done · delete · vcr · erase · view



Le carnet de vol permet aussi de visionner une exhibition ou un vol libre enregistré en vidéo. Remarquez, en bas à gauche du cockpit, les commandes du magnétoscope.

coins de l'écran. Certes, ce n'est pas réaliste, mais c'est très pratique. Voilà une option qui manque à FS5 !

Retour à l'aéroclub

Cet endroit, nous n'avons pas fini de l'explorer. En effet, la mappemonde sert à voyager lorsqu'on clique dessus. Pour le moment, on peut ainsi se rendre sur 5 ou 6 terrains différents, mais une fois finalisée, la version française permettra de voler en Europe. Et figurez-vous, en France, ce sera au-dessus du nord de la Bretagne qu'on pourra faire de la voltige ! Vu la qualité du graphisme, les côtes du Nord devraient être absolument incroyables. Entre chaque chargement, on peut profiter d'un écran humoristique, mettant généralement en scène l'équipe de Looking Glass. On leur pardonne bien volontiers cette mégalo, eux qui ont fait tant de jeux excellents dans l'ombre, pendant que l'éditeur ramassait les lauriers. Dans chaque aéroport, l'aéroclub est différent, mais on y retrouve les mêmes options bien entendu. Lorsqu'on s'approche des fenêtres, on peut voir les abords du terrain, les appareils, et de temps à autre, on entend passer un appareil ou aboyer un chien dans le lointain. C'est pas primordial, mais c'est ce genre de détail qui permet de départager un bon jeu d'un jeu culte. Si l'on clique sur le carnet de vol, on peut prendre connaissance des sorties effectuées, avec leur durée, leur type et la façon dont ça s'est terminé. Des fois, ça finit par un crash, ce qui est l'occasion de voir l'appareil se démantibuler, tandis que des bouts de tôle et les roues rebondissent partout. Une option, très intéressante pour s'observer, offre l'opportunité d'enregistrer le vol. Lorsque c'est le cas, une petite cassette vidéo apparaît sur le carnet de vol. À l'aide d'un menu, on peut rembobiner, avancer ou éjecter la cassette. Là aussi, on retrouve le souci du détail puisqu'on entend le bruit du magnétoscope. Toujours en se baladant dans l'aéroclub, on peut accéder aux compétitions. Là, il s'agit de mettre en pratique son savoir, et d'effectuer, sous l'œil d'un jury, des figures. Cet écran affiche aussi le classement des participants par épreuve. Enfin, le menu d'option – lequel peut aussi être affiché en plein vol – permet de tout configurer.

Landing

Si tout se passe bien – et franchement on ne voit pas pourquoi il en serait autrement – les ventes de Pentium devraient augmenter. Euh non ! c'est pas ça que je voulais dire : si tout se passe bien, on devrait trouver, dans le futur, des terrains supplémentaires, des avions, etc. Espérons que Looking Glass continuera à améliorer ce logiciel, et qui sait, à en faire une version moins axée sur la voltige. C'est vrai, même s'il est agréable de pouvoir virevolter, on se surprend très vite, lorsqu'on est passionné par le vol sur micro, à imaginer ce que donnerait Flight Simulator s'il était aussi beau que ce logiciel. Là, c'est vrai que l'on se sent un peu à l'étroit, et aussi beaux soient-ils, les décors sont peu nombreux et peu variés. En tout cas, voilà un jeu qui ouvre une nouvelle voie. Quelque chose me dit que d'ici quelques mois, on bénéficiera, pour d'autres types de simulations (voitures par exemple ?) ou des jeux de rôles et d'aventure, d'un affichage de cette qualité. D'ici là, bon vol !

ÉDITEUR : Looking Glass Technologies • **DISTRIBUTEUR** : Ubi Soft (1) 48.18.50.00 • **NOTICE** : Française • **NOMBRE DE JOUEURS** : 2 • **CONFIG MINIMUM** : 486 DX2 VLB 8 MO de Ram

Voilà un jeu aussi beau qu'annoncé, et plus rapide que prévu. Si l'envie vous prend de voler dans un environnement plus ludique que FS5, voilà le produit idéal.



Quel jeu pour quelle machine ?



Avec un DX2 VLB, c'est le 320 x 200 qui est le plus rapide, mais en baissant un peu quelques détails, on obtient une vitesse satisfaisante en 320 x 400.

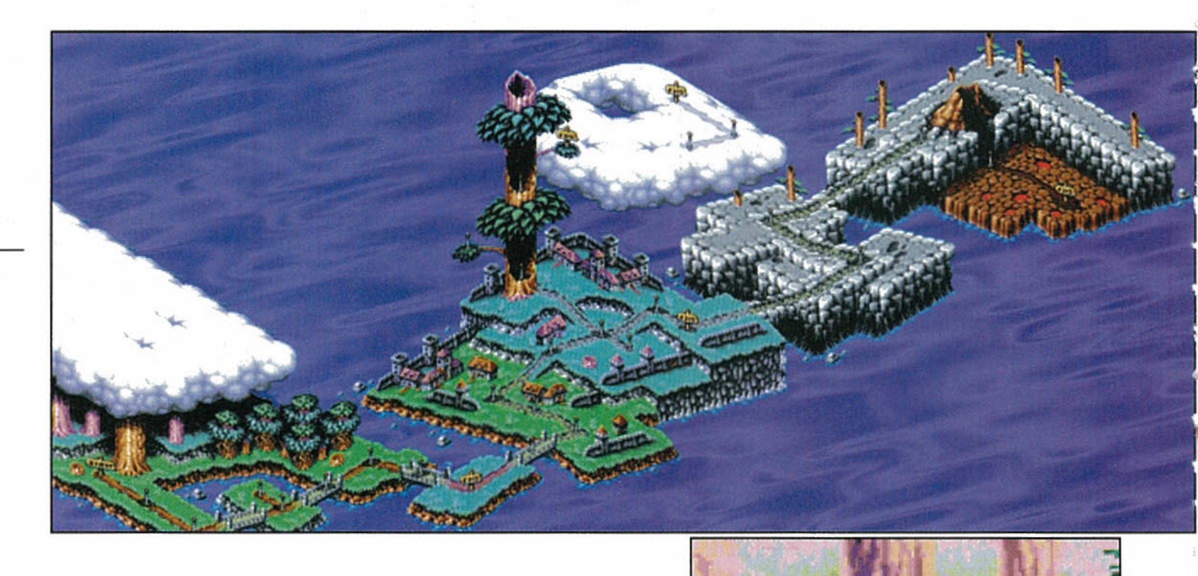


Pour un DX4 ou un "petit Pentium", on pourra affiner l'affichage et rajouter quelques détails.



Avec un Pentium 100, pas de problème, on passe en 640 x 400 et on peut quasiment tout mettre à fond.

Ensuite ? Eh bien, ensuite, de l'aveu même de Looking Glass, il faudra attendre la prochaine génération de machines. Même sur Pentium, 800 x 600 et a fortiori 1024 x 768, ça rame un maximum.
Bien entendu, tout dépend de la façon dont on utilise le logiciel. Suivant que l'on utilise ou non le cockpit à trois vues, suivant que l'on fasse du vol libre ou que l'on prenne une leçon, le jeu est plus ou moins fluide. Pour vraiment profiter de toutes les sensations et piloter en finesse en mode "leçon", mieux vaut encore tout rabaisser d'un cran. On se retrouve donc avec une résolution 320 x 200 sur DX2 ! C'est pas très beau, ou plutôt c'est moins beau, mais franchement, mieux vaut, par les temps qui courent, voir dans les hautes résolutions des "plus" pour ceux qui ont investi dans du matériel cher, plutôt que de se sentir frustré. Le 320 x 200 n'est pas une punition, d'autant qu'il est tout de même particulièrement bien optimisé au niveau des palettes et des transitions entre les différentes zones colorées. En revanche, il faut admettre que les instruments de bord sont un peu momoches dans ce cas de figure.



Flink

CD32

Presque parfait

Un jeune apprenti magicien s'en va sauver son pays. Agrémenté de somptueux décors, d'une bande sonore hors norme et d'un intérêt certain, Flink aurait bien pu être le jeu de plates-formes de la CD 32, si la maniabilité moyenne du personnage avait été plus travaillée.

LORD CASQUE NOIR

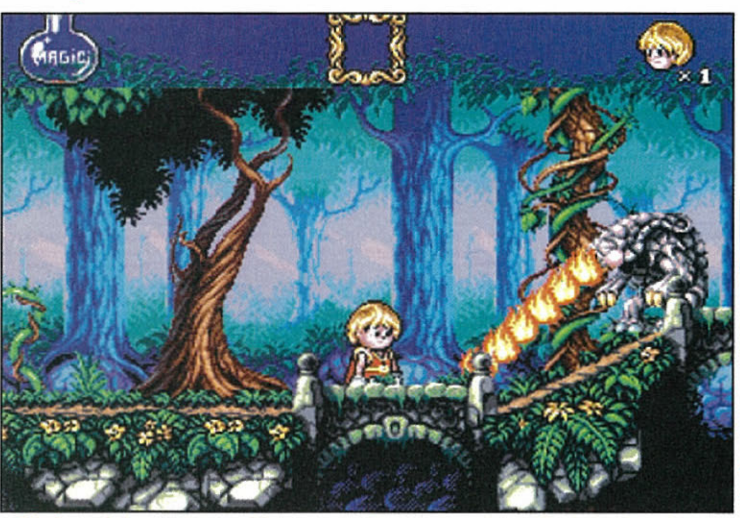
VRAI
FAUX

Quand la nuit tombe dans le Maine-et -Loire, les gens d'un village en particulier doivent être terrorisés.
VRAI
Car nous avons Allonnes in the Dark (désolé !)

Que diriez-vous d'un petit tour dans l'île d'Imagica ? Personnellement, cela ne me déplairait guère, vu que je reviens du Mac Do et que je pus le Big Mac à mort. Et puis, de toute manière, vous n'avez pas vraiment le choix, puisque l'histoire de Flink débute en ces lieux maudits. Figurez-vous que l'ignoble Wainwright vient de s'approprier les pleins pouvoirs des habitants de cette charmante contrée. Mon Dieu, comme c'est original ! Non mais, avouez que les scénaristes de jeux de plates-formes regorgent d'imagination. À quand un scénario du genre : vous incarnez une grosse vache qui siffle en quête d'une bonne étable pour la nuit ? Or, toutes les fermes étant complètes, notre meumeuh se résigne à coucher en haut d'un arbre. Le but serait d'en descendre le lendemain matin. Comment ça, c'est de la daube ? Allez, je vous l'accorde, non seulement c'est nullissime, mais en plus je suis médisant dans la mesure où Flink comporte pas mal de points novateurs.

Un graphisme mortel

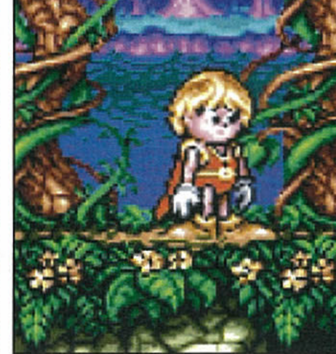
Aussi étrange que cela puisse paraître, le soft ne comprend aucune séquence d'introduction mais seulement un écran de titre. Une pression sur le bouton "fire" vous place sur une immense carte représentant l'ensemble de l'île. Votre quête débute dans la forêt. La première chose qui saute immédiatement au yeux, c'est l'incroyable beauté du graphisme. Chaque détail est représenté avec un soin extrême, et il est rare d'observer un tel résultat sur Amiga. L'utilisation de teintes de couleurs entre les deux plans de scrolling permet de bien les différencier, et l'ensemble forme un décor cohérent. Le moins que l'on puisse dire, c'est que les graphistes se sont littéralement défoncés. Il en est de même concernant l'animation du petit apprenti sorcier et de ses antagonistes. Sa cape flotte à chacun de ses pas, et la taille importante des sprites ne fait que renforcer le réalisme du tableau. Les antagonistes sont de toutes sortes ; certains vous foncent même dessus depuis le fond de l'écran, un peu à la "Space Harrier" ; d'autres sortent du sol comme par enchantement. Quant aux boss de fin, ils sont hallucinants tant leur taille est impressionnante. Mais tout cela se fait hélas au détriment de l'animation qui n'est pas, du coup, d'une fluidité extrême. Néanmoins, elle reste, dans l'absolu, tout à fait acceptable.



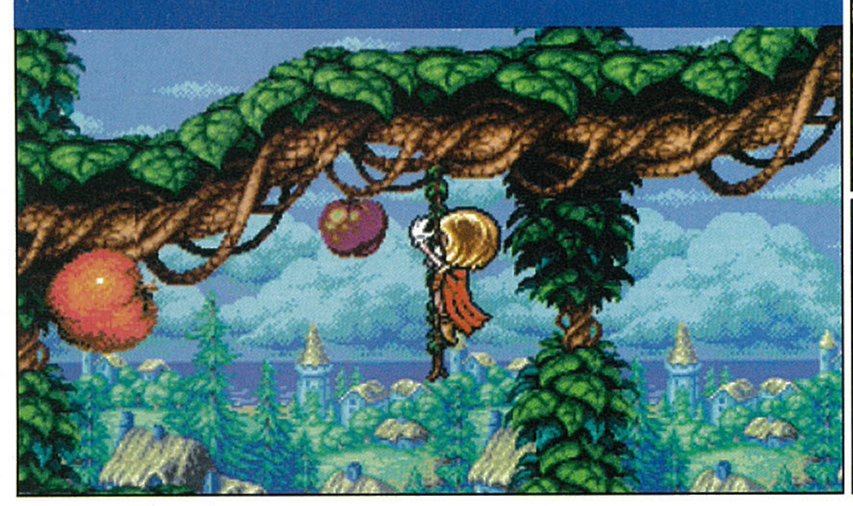
Oh, le méchant dragon ! Les ennemis peuvent être éliminés si on leur saute dessus ou si on leur jette un sort. Encore faut-il en posséder.

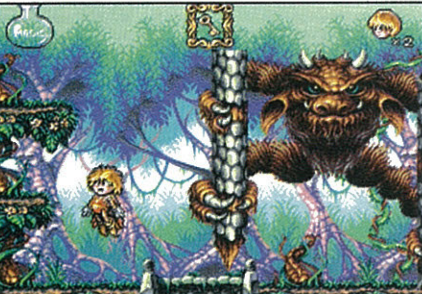
Flink sait aussi nager, et il peut rester sous l'eau à l'infini. Quel souffle !





Des pommes de plus en plus grosses lui déboulent dessus. La vie de notre Albert magique ne tient qu'à un fil ! Non mais, admirez au passage la beauté des écrans ! L'animation n'est pas toujours très fluide mais c'est un moindre mal compte tenu de la grosseur des sprites.





Les monstres de fin occupent les trois quarts de l'écran. Bon, c'est vrai, la pauvre CD32 ralentit à mort, ce qui rend la destruction du boss encore plus difficile.



La création d'un sort est relativement simple. Si vous vous trompez dans l'ordre des ingrédients, vous aurez droit à des Lemmings qui sortent de la marmite.

Créer vos propres sorts

Plus vous insisterez dans une direction, et plus Flink se mettra à marcher rapidement. Outre la possibilité de sauter, il peut également s'accroupir, saisir des objets et se pendre à des cordes. Vous pouvez obtenir un écran de menu à l'aide du bouton "start". Celui-ci comporte trois choix : lire, créer un sort ou utiliser un sort. La première option sert à visionner les parchemins que vous allez ramasser le long de votre périple. Ils contiennent soit des conseils pour le jeu, soit la recette d'un sort. Si tel est le cas, on vous indique le nom du sort, à quoi il sert et enfin les ingrédients qu'il vous faut pour le réaliser. La création d'un sort est assez géniale. Une marmite apparaît devant Flink qui la remplit aussitôt des trois éléments constituant le sort désiré. Si vous vous trompez, vous verrez des petites animations rigolotes comme une armée de Lemmings sortir de la mixture. C'est à ce titre que Flink se distingue de la concurrence. La possibilité de créer ses armes et autres pouvoirs magiques relance l'intérêt de l'aventure. Ainsi, vous pourrez faire pousser des plantes pour vous en servir comme ascenseur, créer une sorte de tourbillon autour de vous, ou bien rétrécir. Neuf sorts sont réalisables, mais attention, leur utilisation nécessite que votre fiole à énergie soit pleine, ou presque. Chaque ennemi détruit libère une boule de magie qu'il faut immédiatement récupérer pour remplir peu à peu la fiole. Les ingrédients se trouvent sur les druides qu'il faut assommer. Les innovations ne s'arrêtent pas là. Une grosse pierre peut servir de contrepoids sur un balancier. Placé à l'autre bout de la planche, vous pourrez sauter en lançant le caillou sur l'autre extrémité. Plus l'objet porté est lourd, et moins notre apprenti est léger (et plus j'ai envie de vomir mon Big Mac). Il faut donc prendre garde à ne pas s'enfoncer dans un marécage, ou lâcher les gros objets avant d'entamer un saut de la mort. Enfin, les programmeurs ont inclus à leur soft un grand éventail de plates-formes mouvantes, de pièges et de trouvailles pompés un peu partout chez la concurrence. Vous y retrouverez des plateaux tournants, des plaques qui se dérobent sous vos pieds, des cordes, des serpents de feu... plus d'une cinquantaine de monstres vous attendent ainsi à travers les 52 niveaux que comporte le soft.

Une jouabilité limite

Seulement voilà, tout n'est pas parfait dans le meilleur des mondes, la jouabilité souffre de quelques défauts un tant soit peu agaçants. Il suffit d'avancer dans le jeu pour se rendre compte que certains passages apparemment délicats, le sont en fait par le fruit d'inexactitudes dans la gestion des sprites. Par exemple, il arrive fréquemment de sauter sur le bord d'une plate-forme et de la traverser comme si on l'avait ratée, ou bien de tomber dans l'eau et de mettre une plombe avant de pouvoir ressauter sur le rivage. Si ces défauts ne sont pas flagrants au premier abord, ils n'en demeurent pas moins lassants à la longue. Lorsque l'on voit la beauté de l'ensemble, cela n'en est que d'autant plus râlant. M'enfin, c'est comme ça et c'est bien dommage ! Remarquez qu'avec de la pratique, on finit quand même par s'en sortir sans trop de casse. Le jeu n'étant pas limité par un chrono, on peut s'appliquer à mort pour éviter les moindres bêtises. N'empêche que, je le répète, c'est vraiment dommage. Un dernier mot sur les musiques, d'excellente facture (jouées à partir de tracks audio), et sur les bruitages qui, sans être exceptionnels, exploitent bien la machine. Voilà donc un soft magnifique, d'une richesse extrême, mais qui souffre d'une jouabilité approximative.

GENRE : Plate-forme • EDITEUR : PSYGNOSIS • DISTRIBUTEUR : PSYGNOSIS (1) 46.43.93.10 • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueur

Extrêmement riche, beau à mourir, l'amateur de jeux de plates-formes en aura pour son argent, et ce malgré une jouabilité qui aurait mérité bien plus de soin.



- JE VOUS LIVRE TROIS SORTS GRATOS :
BOMBE : PLUME + ANNEAU EN OR + FEUILLE MAGIQUE
BOUCLIER : FEUILLE MAGIQUE + LARME DE FÉE + ANNEAU EN OR
ÉCLAIR : ANNEAU DE DIAMANT + PLUME + ANNEAU DE DIAMANT.



Certains objets devront être transportés à un autre endroit où ils seront plus utiles. Sinon, ils sont une arme redoutable lorsqu'on les balance sur les ennemis.





Créez votre p

Avec Indiana, votre imagination n'a pas de limites. Découvrez en jouant, apprenez en créant votre propre monde.
Aujourd'hui, l'ordinateur est aussi banalisé que le magnétoscope. Plus vite vous l'utiliserez, plus rapidement vous le maîtriserez. Avec Indiana, votre découverte sera facilitée. Son installation est un jeu d'enfant. Branchez-le tout simplement !
Créez votre propre monde, qu'il soit ludique ou plus studieux, Indiana en couvre tous les paysages technologiques. Vous pouvez créer, dessiner, écrire des rapports, faire des montages vidéo, composer de la musique et découvrir le monde à travers l'encyclopédie Encarta sur CD-ROM.
Créer son propre monde avec Indiana est la plus grande des aventures.

Indiana. le nouveau PC Fujitsu ICL.



Intel Inside est une marque déposée de Intel Corporation

INDIANA C602



- Processeur Intel 486 DX2/66
- RAM 4 Mo, extensible à 32 Mo
- 3 connecteurs d'extension ISA
- CD-ROM Double vitesse
- Carte son 16-bits
- Contrôleur SVGA intégré sur bus local
- Moniteur 14" ou 15"
- MS DOS 6.2
- Windows 3.1
- Microsoft Works
- Suite de logiciels ICL

ropre monde.



Que votre monde soit ludique ou studieux, Indiana saura vous accompagner.



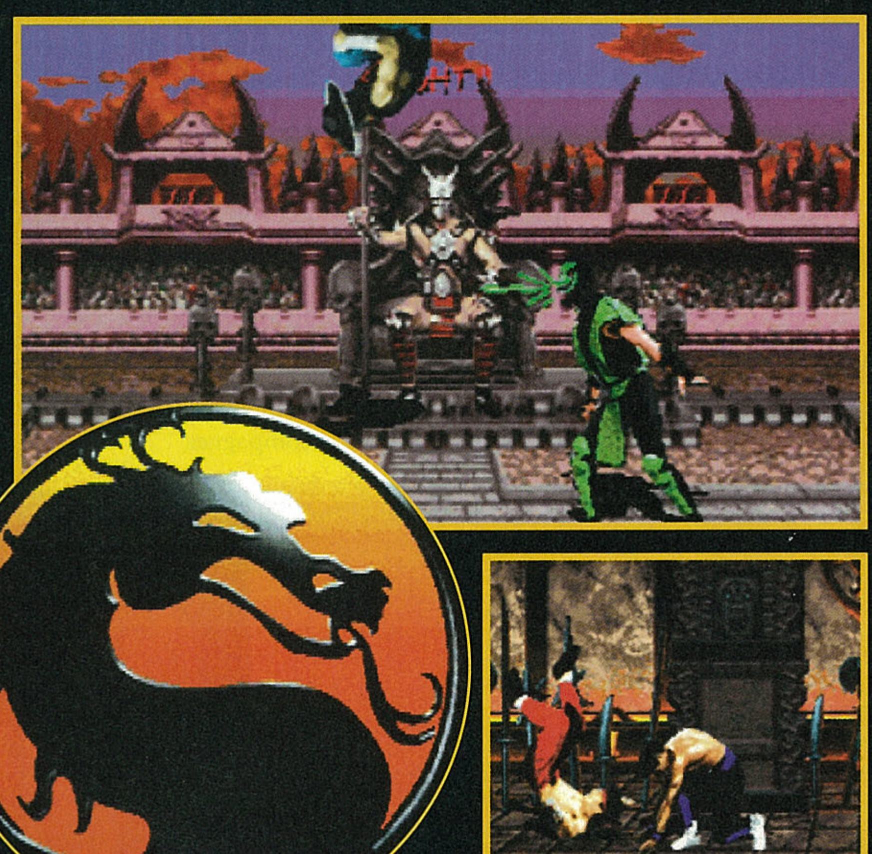
J'ai éliminé 132 envahisseurs. Ensuite j'ai terminé mon projet sur les Incas.



Appelez dès aujourd'hui :
Tél (1) 34 65 81 16 ou fax: (1) 34 65 82 16

MORT

Toujours plus beurk, pardon, beau, toujours plus sanglant, Mortal Kombat 2 est tout désigné pour dépeupler vos prochaines soirées de serial-killer...





















AL KOMBAT II

PC CD-ROM



Et ça continue, en gore et en gore...





PINKY

Entrez, mesdames et messieurs ! Entrez sous notre grand chapiteau de l'horreur, et venez admirer nos gladiateurs ! Vous y verrez un mutant aux dents et griffes acérées, un reptile d'apparence humaine, un spectre, un démon et bien d'autres encore qui viendront s'entredéchirer pour votre plus grand plaisir ! Après notre tournée triomphale de l'an dernier, nous sommes de retour avec de nouveaux phénomènes et tout plein de surprises pour vous, nous voici enfin chez ! Sous la houlette de M. Loyal Acclaim, le grand cirque Mortal Kombat vous invite à de nouvelles sensations ! Qui veut son billet ?

Mortal bacon, le jeu dont on ne sait s'il est du lard ou du cochon

Il y a maintenant 500 ans... Accrochez-vous bien, là, parce qu'en général, lorsqu'on lit des phrases de ce type, c'est que le testeur s'apprête à dévoiler le scénario du jeu. Or, Mortal Kombat oblige – fatalement si j'ose dire – l'histoire de ce nouveau volet de l'un des beat'em up les plus célèbres sur la planète risque fort d'être particulièrement gratinée.

Pas convaincus ? Alors voilà, cinq siècles ont donc passé depuis que Shang Tsung (NDLR : Gary Hiroyuki-Tagawa, excellent), démon banni d'un univers parallèle nommé Outworld, tenta d'ouvrir l'accès à notre monde pour les créatures du sien... de monde. Comment fit-il ? Il organisa tout simplement un tournoi au sein duquel il convoqua les meilleurs combattants de la planète, cela dans le but d'affaiblir les défenses terriennes. L'histoire ne dit pas s'il avait envisagé qu'un obus calibré "Grosse Bertha" dans la tronche, cela fait autrement plus mal qu'une bonne droite, futelle délivrée par un meilleur-combattant-du-monde. De toute façon, la question ne se pose pas, puisque Shang Tsung se prit à cette occasion la plus mémorable des pâtées, administrée en l'occurrence par un moine shaolin nommé Liu Kang (NDLR : Robin Shou, excellent).

Puis il fut rapatrié dans l'Outworld par son maître Shao Khan pour y subir le châtiment encouru pour son échec : la mort. Dans une tentative désespérée pour conserver la vie, Shang Tsung (NDLR : Gary Hiroyuki-Tagawa, excellent) supplie Shao Khan de lui accorder une dernière chance. Il a un nouveau plan diabolique, plus encore que l'ancien, qui va marcher, lui, cette fois c'est sûr, qu'il soit damné s'il ment. Et qu'est-ce que c'est, à votre avis, sa dernière idée de génie ? Celle d'organiser un nouveau tournoi, pardi, mais en plein cœur de l'Outworld cette fois, afin que Shao Khan puisse, de sa propre main,



INTERET	85



Le graphisme très réussi.
Toutes les fatalités, babalités, friendship et personnages secrets de l'arcade !
C'est sanglant à souhait.



Les musiques sont quelconques.

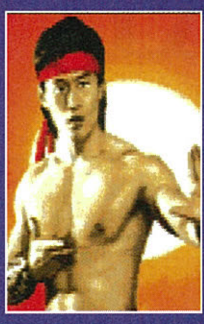
TECHNIQUE	88



D'une habile balayette, Kitana va faire choir Liu Kang et prendre l'avantage dans ce duel au sommet.



Ave Lectar, Morituri Te Salutant



LIU KANG

Sacré champion du premier tournoi, Liu Kang a eu la mauvaise surprise, lorsqu'il a réintégré son temple Shaolin, de n'y trouver que mort et désolation, ses frères ayant tous succombé, durant son absence, à un assaut donné par les légions de l'Outworld. En quête de vengeance, il s'est donc à nouveau inscrit au tournoi pour assouvir cette dernière.



KUNG LAO

Également issu des temples Shaolin, Kung Lao est le descendant direct du célèbre homonyme qui fut défait par Goro il y a cinq siècles. Membre de la Société du Lotus Blanc, il est convaincu du danger que représente Shao Khan pour la race humaine et décide donc de se joindre à Liu Kang pour le difficile combat qui s'annonce.



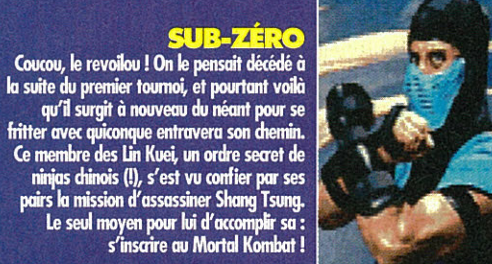
JOHNNY CAGE



Cette vedette de cinéma rappelle, sur bien des points, le regretté Bruce Lee. Comme le "petit dragon", il est expert en arts martiaux. Comme lui, il gagne des millions de dollars avec les films de karaté dont il est la vedette. Enfin, il a également emprunté à son prédécesseur les "hôôô", "ayaaah" et autres petits cris aigus qui accompagnent ses coups.

REPTILE

Garde du corps personnel de Shang Tsung, Reptile tient son nom de sa réelle apparence, car sous son déguisement de ninja se cache un redoutable lézard humanoïde. Ça ne vous rappelle pas certains "visiteurs" de l'espace ayant peuplé, durant de longs mois, votre petit écran ? En tout cas, qu'il ait ou non l'intention de se repaître de chair humaine, le tarif est le même : des beignes jusqu'à ce que mort s'ensuive !



SUB-ZÉRO

Coucou, le revoilou ! On le pensait décédé à la suite du premier tournoi, et pourtant voilà qu'il surgit à nouveau du néant pour se fritter avec quiconque entravera son chemin. Ce membre des Lin Kuei, un ordre secret de ninjas chinois (!), s'est vu confier par ses pairs la mission d'assassiner Shang Tsung. Le seul moyen pour lui d'accomplir sa : s'inscrire au Mortal Kombat !





SHANG TSUNG

Ce tournoi représente pour Shang Tsung la dernière chance de conserver la vie, car la terrible colère de Shao Khan en cas de second échec lui serait sans aucun doute fatale. Attention cependant, car ce démon polymorphe a maintenant retrouvé ses jambes et bras de vingt ans, c'est dire qu'il se montrera un adversaire redoutable et... particulièrement motivé !



KITANA

À l'instar de sa sœur Mileena, Kitana fait partie de la garde personnelle de Shao Khan, spécialisée dans les missions d'élimination des ennemis du maître. Cependant, il semble que derrière son apparente servilité, Kitana conspire pour renverser le maître de l'Outworld et devenir califette à la place du calife. Y parviendra-t-elle ? Vous seul en déciderez...

JAX

Sous ce nom de code agit le Major Jackson Briggs, commandant en chef des forces spéciale, un escadron de troupes d'élites de l'armée américaine. C'est à ce mouvement qu'appartenait Sonya Blade, un agent capturé lors du premier épisode de MK. Ce nouveau tournoi est pour lui l'occasion rêvée de s'introduire dans l'Outworld pour tenter de la libérer. Bonne chance, monsieur Briggs



MILEENA

Aussi belle que dangereuse, Mileena fait elle aussi partie des portes-flingues préférés de Shao Khan. Mais elle est demeurée fidèle à son maître et soupçonne la traîtrise de sa sœur jumelle qu'elle surveille à présent de très près. Que cette dernière ose seulement bouger une oreille contre Shao Khan et ce sera l'affrontement fratricide (sœuricide ?) assuré !



BARAKA

Autre fidèle lieutenant du despote régnant sans partage sur l'Outworld, Baraka a notamment mené l'assaut sur le temple de Liu Kang afin de se venger de l'affront subi par Shang Tsung. Comme vous pouvez le constater, Baraka appartient à une race de mutants particulièrement dangereuse, et ses longues griffes sont à redouter pour quiconque se trouve en face de lui. Mais il en faut plus pour impressionner Liu Kang...



SCORPION

Un rancunier, celui-là. Ce spectre de ninja est depuis toujours l'ennemi juré de Sub-Zéro, de la main de qui il est passé de vie à trépas, ainsi que toute sa famille du reste. C'est donc fort logiquement que dès qu'un membre des Lin Kuei pointe le bout de son groin quelque part, Scorpion fait son apparition pour lui témoigner de tout l'amour qu'il éprouve pour les triades chinoises.



RAYDEN

Aussi incroyable que cela puisse paraître, Rayden n'est rien de moins qu'une divinité asiatique ! S'il n'avait participé au premier tournoi que par simple goût du combat, sûr de son immortalité, il réalise cette fois la menace que représente Shao Khan. Après avoir tenté, en vain, d'avertir les combattants de ne pas se présenter au second tournoi, il a décidé, en désespoir de cause, de venir lui même régler ses comptes. Au nom du Père, du Fils et du Saint-Rayden !

faire choir les champions qui auraient le mauvais goût de prétendre survivre. Alléché par l'odeur de l'hémoglobine, le maître de l'Outworld accède à la demande de son subordonné et l'invite à prendre part au tournoi en personne, allant même jusqu'à lui rendre sa jeunesse dans un élan de générosité.

Quatorze hommes wanted, dead or... dying !

Guest-Stars de cette nouvelle compétition devant sacrer la suprématie du plus grand guerrier de tous les temps, les six rescapés de Mortal Kombat, premier du nom (Shang Tsung donc, mais aussi Liu Kang, Reptile, Sub-Zero, Scorpion et Rayden), sont accompagnés de 9 nouvelles têtes. Comme il se doit dans tout beat'em up digne de ce nom, l'ensemble est assez hétéroclite, du ninja (Chinois, le ninja, ben voyons !) à l'assassin en passant par la star de cinéma ou l'agent des forces spéciales (censé voler à la rescousse de Sonya, qui aurait donc été capturée lors du premier combat, il y a 500 ans ! Ça fait plaisir d'être dans les services secrets en Amérique, au moins on se sent soutenu...). Quel que soit le personnage sur qui se porte votre choix, le but demeure le même : vaincre successivement chacun des compétiteurs (y compris votre double) en combat singulier, dans un match en deux manches gagnantes. On a alors le privilège d'affronter Kintaro, un semi-dragon commandant les armées de Shao Khan, et enfin le Maître lui-même. Bien évidemment, chaque guerrier possède ses atouts et inconvénients en termes de puissance et de rapidité, à vous de trouver le dosage qui vous convient le mieux. Si l'on retrouve chez tout le monde la même palette de mouvements "de base" (coups de poing et de pied haut ou bas, uppercuts, planchettes japonaises, projections, parades), chacun dispose cependant de ses propres coups spéciaux. Toujours plus spectaculaires, ceux-ci vont du faisceau d'énergie à la téléportation, du rayon congelant à l'onde de choc sonique. Shang Tsung (NDLR : Gary Hiroyuki-Tagawa, excellent), lui, est carrément polymorphe, ce qui lui permet de prendre l'apparence (et les talents) de n'importe quel autre combattant ! (NDLR : on l'appelle "Le tigre aux mille visages"... c'est dire !).
Les concepteurs de cette nouvelle mouture de Mortal Kombat semblent avoir analysé avec finesse les composants qui ont fait le succès du premier épisode ;



Ca y est, vous avez vaincu tous les autres compétiteurs ? Ne vous réjouissez pas trop vite, le plus dur reste à venir, à commencer par un problème de taille ayant pour nom Kintaro.

aussi est-ce sans surprise que nous retrouvons l'esprit éminemment gore du précédent volet. J'ignore en effet si les personnages de Mortal Kombat 2 sont des eunuques, mais il est en tout cas sûr que leurs combats sont sanglants ! La plupart des coups les plus dévastateurs que vous allez effectuer seront accompagnés de gerbes du précieux liquide. Aussi malsain cela soit-il, il nous faut bien concéder que l'on prend du plaisir à faire jaillir à gros bouillon l'hémoglobine de son adversaire du moment, c'est vraiment le défoulement assuré !

Une finition remarquable

Cette surenchère de violence qui fait la spécificité de Mortal Kombat en général, et MK2 en particulier, atteint son point culminant lors de la réalisation par les personnages de "fatalités" les uns au dépend des autres. Pour ceux d'entre vous qui n'ont jamais joué à la première version, il convient de rappeler ce que sont ces fameuses fatalités. Lorsque vous remporterez la deuxième manche consécutive d'un match, vous verrez votre adversaire, au bord du K.O., tituber sur place alors que s'inscrivent à l'écran les mots "Finish him". Vous disposez à ce moment-là d'une poignée de secondes pour effectuer une séquence donnée de mouvements, qui varie selon le personnage sélectionné, afin de porter le coup de grâce au malheureux perdant de façon particulièrement spectaculaire. Dans ce domaine bien précis, Mortal Kombat 2 marque une réelle évolution depuis le premier volet, puisqu'à l'instar de la version arcade de ce soft, chaque combattant est maintenant capable de réaliser deux fatalités différentes, de la décapitation pure et simple à l'électrocution en passant par l'embrasement du vaincu. Mais ce n'est pas tout, car hormis ces fameuses fatalités, il est également possible de réaliser, durant ce laps de temps, d'autres figures. Ces dernières ont pour nom "babalités" (vous transformez votre adversaire en bébé) ou "friendship" (vous offrez un cadeau au mourant) et sont pour le moins inattendues. Ainsi, Kung Lao sortira un lapin (NDLR : Jeannot, excellent) de son chapeau tandis que Johnny Cage préfèrera lui dédicacer un autographe et que Shang Tsung (NDLR : Gary Hiroyuki-Tagawa, excellent) fera jaillir de ses mains un superbe arc-en-ciel. Quand Mortal Kombat devient poétique, c'est comme si la Terre se mettait à tourner à ! En tout cas, ces options permettent de prolonger la durée de vie du jeu, le spécialiste de MK n'ayant de cesse de tenter tout un tas de combinaisons de mouvements pour découvrir de nouvelles séquences.

Dans le même ordre d'esprit, trois adversaires secrets se terrent quelque part parmi les centaines de lignes de code du logiciel, que vous pourrez affronter si vous trouvez le moyen de parvenir jusqu'à eux. Pour untel, il s'agira de remporter un certain nombre de rounds sans coup férir, tandis que d'autres nécessiteront que vous effectuiez un mouvement à l'instant précis où se produit à l'écran un signal, mais chut !, je vous laisse pour l'instant le plaisir de découvrir comment. Si vous êtes sages, nous pourrons peut être vous livrer les clefs de ces personnages cachés dans un prochain numéro de Joystick...

Une réalisation proche de la perfection

Contrairement à la catastrophique version Amiga de MK2 que j'ai eu l'occasion de tester il y a deux mois, cette nouvelle déclinaison sur PC (NDLR : Intel, excellent), non contente de proposer tous les coups et personnages

Chacun ses recettes !

Liu Kang

Boule de feu

Coup de pied volant

Kung Lao

Jet de chapeau mortel

Coup de pied "balle de fusil"

Johnny Cage

Coup de pied de l'ombre

Flamme verte

Reptile

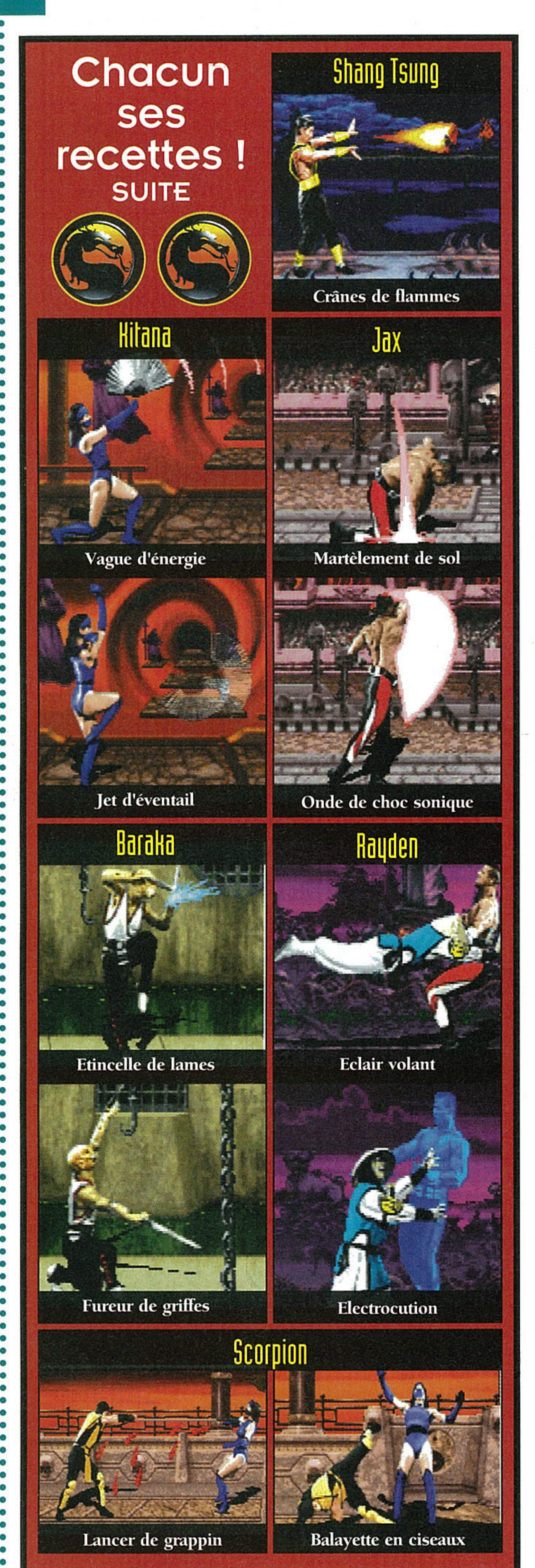
Boule de feu

Sort d'invisibilité

Sub-Zero

Rayon gelant

Coup de pied glissé



de la version arcade, lui est très proche également au niveau de sa réalisation. Le graphisme y est de très grande qualité, aussi bien pour les décors où vont évoluer les belligérants, que pour les sprites des héros, aussi grands que détaillés. Ces derniers ont été réalisés selon la bonne vieille méthode du rotoscoping, c'est-à-dire que des comédiens ont été filmés en train d'effectuer les mouvements des personnages qu'ils incarnent, lesdites séquences étant ensuite digitalisées afin d'être retranscrites sur micro. En conséquence, les coups que portent vos héros, les esquives ou parades qu'ils amorcent sont des plus fluides et réalistes, pour le plus grand bonheur du joueur. Grâce à une exploitation de la palette VGA, cette version de Mortal Kombat 2 est la pus belle d'entre toutes, à égalité avec celle destinée à la Sega 32X. Autrement dit, le PC explose les consoles sur leurs propres terres, ce qui n'est tout de même pas le moindre des exploits !

Côté animation, le tableau ne se gâte pas, pourvu que vous possédiez une machine suffisamment puissante. En effet, si la configuration minimum requise est un 386 à 33 MHz, il vaut mieux disposer d'un 486, ou mieux, d'un DX2 pour que l'animation conserve toute sa vélocité. Pas de panique cependant si vous ne comptez pas parmi ces privilégiés, car il vous est alors possible de sacrifier une partie des détails afin d'accélérer un peu le tout.

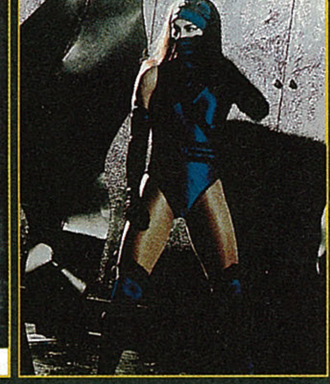
Pour ce qui est de l'environnement sonore de Mortal Kombat 2, on ne retrouve pas, hélas, la même perfection, car si les bruitages et voix digitalisés sont nombreux et bien réalisés, les musiques laissent en revanche un peu à désirer. Heureusement, il ne s'agit pas là de l'aspect le plus important d'un beat'em up, et ce n'est pas pour autant que l'on va se priver de s'éclater, au propre comme au figuré, avec MK2.

Pour chaque style défini de jeu, il existe deux types de logiciels : ceux qui sont ratés et ceux qui apportent un plus au genre, qui ajoutent leur pierre à l'édifice. Grâce à son impeccable réalisation, Mortal Kombat 2 sur PC appartient sans aucun doute à la deuxième catégorie.

ÉDITEUR : Acclaim • **DISTRIBUTEUR** : Acclaim (1) 49 53 00 04 • **NOTICE** : VF • **CONFIG MINIMUM** : 386DX 33 MHz • **RECOMMANDÉE** : 486DX2 66 MHz Config • **DISPONIBLE SUR** : Amiga / PC CD-ROM

Si vous affectionnez les beat'em up, MK2 sur PC ne vous décevra pas, car il est le meilleur représentant de ce style de jeu sur PC. Une référence !





Sur les traces de Street Fighter

Décidément, on assiste à de curieux événements ces temps-ci. C'est maintenant une règle incontournable, tous les films à succès sont très rapidement adaptés sur les supports micros et consoles. Mais il est en revanche plus rare que l'inverse se produise, tant il semble a priori difficile de tirer un script complet d'un simple jeu vidéo. Pourtant, après Mario Bros et Street Fighter, les films (on retrouve dans ce dernier la grande star du cinéma d'auteur, Jean-Claude Van Damme) c'est au tour de Mortal Kombat de se voir actuellement en cours d'adaptation dans les studios hollywoodiens.

Le film reprend sommairement la trame du jeu, et l'on y retrouve bon nombre des personnages de ce dernier. Vous y est contée l'association entre Johnny Cage (dont le rôle est joué par Linden Ashby, vu dans Wyatt Earp avec Kevin Costner), Liu Kang (Robin Shou, un acteur de films de karaté chinois) et Sonya Blade (Bridgette Wilson, star de Last Action Hero), trois héros dont la quête sera de vaincre le maléfique Shang Tsung (Gary Hiroyuki-Tagawa, Permis de tuer et Le dernier Empereur), maître du Monde du dehors. Grâce à l'aide fort opportune du Dieu du tonnerre, Rayden (Christophe Lambert, eh oui !), ils vont tenter de destituer le sorcier au profit de Kitana (Talisa Soto, Permis de Tuer et The Doors), Princesse millénaire de l'Outworld qui cherche à rétablir l'harmonie qui y régnait autrefois. A noter que la réalisation des effets spéciaux du film ont été confiés à la société The Line, qui n'en est pas à son coup d'essai puisqu'elle compte déjà à son actif des films tels que la série des Freddy, les Tortues Ninja et surtout The Mask ! Gageons donc que nous ne devrions pas être déçus dans ce domaine, primordial s'il en est pour un métrage de ce type. Terminons sur un ultime cocorico, puisqu'en sus de notre Greystoke national, les Français seront également représentés par François Petit (superstar de "Les dix petits commandements", "Le dernier des petits Mohicans" et "Autant en emporte le petit vent") qui incarnera Sub-Zero pour l'occasion.

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) 39 87 09 90 - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :

3615 ALLGAMES*WIAL (2,19 FF mn)



Horaires d'appel du Lundi au Samedi : 10 heures à 19 heures

IBM PC & COMPATIBLES

1942 THE PACIFIC AIR WAR 3,5	MF 319
ALADDIN 3,5	VF 249
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS 3,5	MF 259
AL-QUADIM 3,5	VF 279
ACES OF THE DEEP 3,5	VF 299
ACROSS THE RHINE 3,5	NC
ALIEN LEGACY 3,5	MF 289
AL-QADIM 3,5	VF 299
ARCHON ULTRA - SSI - 3,5	249
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	MF 299
ARMORED FIST 3,5	MF 339
BATTLE BUGS 3,5	VF 299
BATTLEISLE II 3,5	VF 345
BLACK SECT 3,5	VF 269
BLACKHAWK 3,5	VF 299
BLOODNET 3,5	379
BLUE FORCE 3,5	MF 299
BREAKTHRUE 3,5	MF 199
BUREAU 13 3,5*	VF 325
CANNON FODDER II 3,5	**VF 249**
CARTON ROUGE 3,5	**VF 279**
CHAOS ENGINE 3,5	MF 245
COLLECTION AVENTURE DELPHIN 3,5	**VF 229**
COLONIZATION 3,5	VF 335
DARK LEGIONS 3,5	279
DARKSUN II - SSI - 3,5	NC
DAWN PATROL 3,5	VF 349
DAY OF THE TENTACLE 3,5	VF 339
DEFENDER OF THE EMPIRE 3,5 (DATA)	MF 219
DESCENT 3,5	**MF 329**
DETROIT 3,5	VF 349
DISCWORLD 3,5*	**VF 309**
DOMINIUS 3,5	**NC**
D O O M II 3,5	329
DREAMWEB 3,5	MF 345
DUNGEON HACK + EYE OF BEHOLDER III 3,5	VF 299
DUNGEON MASTER II 3,5	NC
EMPIRE SOCCER 94 3,5	VF 279
ECSTATICA 3,5	VF 345
ELITE III 3,5*	VF 325
EVASIVE ACTION 3,5	MF 275
F-14 FLEET DEFENDER 3,5	MF 299
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 269
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 3,5	MF 279
FINAL APPROACH 3,5	NC
FLASHBACK 3,5	MF 229
FLICHT OF AMAZON QUEEN 3,5	NC
FRONT PAGE SPORTS BASEBALL 3,5	219
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - 3,5	VF 259
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI - 3,5	MF 299
HOKUM KA-50 3,5	**VF 289**
IN EXTREMIS 3,5	VF 259
INHERIT THE EARTH 3,5	**189**
IRON CROSS 3,5	299
JORUNE -ALIEN LOGIC- 3,5	NC
KYRANDIA II - HAND OF FATE - 3,5	VF 299
LANDS OF LORE 3,5	VF 295
LEISURE SUIT LARRY VI 3,5	VF 299
LE MONDE DE XEEN (MIGHT&M. IV. + V.)	**VF 269**
LODE RUNNER 3,5	MF 269
LORDS OF THE REALM 3,5	**VF 335**
LUCASARTS HEROES 3,5	VF 339
MAITRES DE L'AVENTURE 3,5	VF 259
MASTER OF ORION 3,5	MF 299
MICROMACHINES 3,5	MF 239
MORTAL COMBAT II 3,5	**MF 279**
NASCAR RACING 3,5	VF 289
NCAA BASKETBALL 3,5	MF 309
ONE MUST FALL 3,5	MF 299
O.M. SUPER FOOTBALL 3,5	VF 235
OVERLORD 3,5	279
OVERLORD 3,5	VF 339
PACIFIC STRIKE 3,5	VF 325
PACIFIC STRIKE SPEECHPACK 3,5	VF 149
PINBALL DREAMS II DATA DISK 3,5	MF 199
PINBALL FANTASIES 3,5	VF 239
PIZZA TYCCON -MICROPROSE- 3,5	NC
POLICE QUEST IV 3,5	VF 299
POWER DRIVE 3,5	MF 225
PRIVATEER SPEECHPACK 3,5	MF 159
PROJECT NOMAD 3,5	MF 229
QUARANTINE 3,5	VF 299
RAVENLOFT 3,5	VF 299
RED HELL 3,5	MF 319
RISE OF THE ROBOTS 3,5 VGA	VF 289
ROI LION 3,5	**MF 239**
SAM & MAX - HIT THE ROAD - 3,5	VF 319
SETTLERS 3,5	VF 345
SHADOWCASTER 3,5	MF 279
SIM CITY 2000 3,5	VF 289
SIM CITY 2000 SCENERY 3,5	VF 155
SLIPSTREAM 5000* 3,5	**VF 229**
SPEEDDRACER 3,5	MF 229
SSN-21 SEAWOLF 3,5	MF 299
STARLORD 3,5	VF 299
STRONGHOLD + VEIL OF DARKNESS 3,5	**VF 219**
STUNT ISLANDS 3,5	VF 299
SUBWAR 2050 - MICROPROSE - 3,5	VF 269
SUPER KARTS 3,5*	**MF 349**
SYSTEM SHOCK 3,5	VF 299
T.F.X. 3,5	MF 319
TIE FIGHTER 3,5	VF 335
THE BIG RED ADVENTURE 3,5	NC
THE INCREDIBLE MACHINE II 3,5	NC
THEME PARK 3,5	VF 339
TRANSPORT TYCOON 3,5	VF 329
UFO - MICROPROSE - 3,5	VF 299
ULTIMA VIII PAGAN 3,5	VF 365
ULTIMA VIII SPEECH 3,5	VF 135
WACKY WHEELS 3,5	**MF 269**
WARCRAFT 3,5	MF 345
WARRIORS 3,5	NC
WING COMMANDER ARMADA 3,5	MF 269
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
X-WING - LUCASFILM - 3,5	MF 335
ZEPPELIN 3,5	295

BUDGET IBM PC & COMPATIBLES

ACES OF THE PACIFIC 3,5	VF 195
ACES OVER EUROPE 3,5	139
BARDS TALE 3 5,25	**MF 79**
BLUES BROTHERS JUKE BOX ADVENTURE 3,5	119
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5	**MF 189**
CAMPAIGN II 3,5	**119**
CHESS MANIAC 3,5	MF 179
CORRIDOR 7 3,5	MF 139
CURSE OF ENCHANTIA 3,5	159
DOGFIGHT-MICROPROSE 3,5	VF 179
DUNE II 3,5	149
EVAN MORE INCREDIBLE MACHINE 3,5	VF 129
EYE OF BEHOLDER II 3,5	**VF 125**
F-15 STRIKE EAGLE III 3,5	MF 189
FALCON 3.0 -MICROPROSE- 3,5	MF 175
FORMULA 1 GRAND PRIX 3,5	179
GABRIEL KNIGHT 3,5	149
GENESIA 3,5	139
GOAL 3,5	139
HARPOON 5,25	**MF 79**
HARRIER JUMP JET-MICROPROSE 3,5	MF 189
HEIMDALL II 3,5	MF 129
HIRED GUNS 3,5	**MF 189**
HOOK 5,25	MF 99
INCA II - WIRACOCHA 3,5	VF 139
LASER SQUAD 5,25	MF 149
LEGACY-MICROPROSE 3,5	**VF 149**
LEGENDS OF VALOUR 3,5	**109**
LITIL DIVIL 3,5	**99**
MANHUNTER NEW YORK 3,5	MF 149
NICK FALDO GOLF 3,5	**MF 169**
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 69
POLICE QUEST II 3,5	MF 149
POLICE QUEST IV 3,5	149
POWERMONGER 3,5	149
PREHISTORIC II 5,25	**MF 199**
PREMIER MANAGER III 3,5	**MF 189**
RAILROAD TYCOON DELUXE 3,5	**MF 149**
RALLY 3,5	VF 159
REACH FOR THE SKIES 3,5	139
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 179
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	VF 169
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5	159
SHERLOCK HOLMES 5,25	MF 89
SIM LIFE 3,5	125
SPACE HULK 3,5	**MF 199**
SPACE QUEST IV 5,25	**VF 125**
THEATRE OF WAR 5,25	MF 79
THEIR FINEST HOUR 3,5	139
TORNADO 3,5	169
ULTIMA UNDERWORLD 3,5	149
WILLY BEAMISH 3,5 EGA	VF 125
WING COMMANDER I 3,5	139
WIZKID 3,5	MF 135
WORLD CUP 94 3,5	**MF 129**
YO JOE ! 3,5	MF 145

CD ROM PC

1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	**MF 329**
10TH ANNIVERSAIRE	VF 269
ACES OF THE DEEP	VF 329
ACROSS THE RHINE*	**NC**
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	**199**
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MF 289
ALONE IN THE DARK II	VF 359
ALONE IN THE DARK III	VF 379
AL-QADIM	**VF 199**
APACHE GUNSHIP	**NC**
ARMORED FIST	MF 375
B-17 FLYING FORTRESS	**MF 169**
BATTLE ISLE II	VF 359
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER	VF 319
BERLIN	**NC**
BIOFORGE	**NC**
BUREAU 13*	**VF 329**
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 319
CARTON ROUGE	VF 299
CENTRAL INTELLIGENCE	MF 309
CHAOS CONTROL*	**VF 359**
CHESSMASTER 4000 + LIFE & DEATH	199
CINEMANIA 94 - MICROSOFT -	499
CIVILISATION + RAILROAD TYCOON DELUXE	MF 239
COLONIZATION	VF 339
COMANCHE + MISSIONS	385
COMMANDER BLOOD	VF 335
CONSPIRACY KGB	**VF 179**
CREATURE SHOCK	VF 345
CRIME PATROL	389
CRITICAL PATH	179
CYBERIA	MF 409
CYBERWAR	VF 369
CYCLEMANIA -ACCOLADE	**MF 289**
CYCLONES -SSI-	MF 299
DARK LEGIONS	269
DARK SUN II -SSI	**NC**
DARK SUN - SHATTERED LANDS	**189**
DAY OF THE TENTACLE	VF 339
D-DAY 6 JUIN 1944	VF 359
DARK FORCES	**MF 325**
DAWN PATROL	MF 339
DEATH GATES	**NC**
DELTA V*	**MF 339**
DEMOLITION MAN	**NC**
DESCENT	**MF 335**
DESERT STRIKE	**MF 169**
DIGITAL LOVE	MF 159
DIGGERS	129
DISCWORLD	**VF 345**
DOCTEUR RADIAKI	**MF 135**
DOOM UTILITIES	199
DRACULA UNLEASHED	**199**
DRAGON LORE	VF 349
DRAGONSPHERE	MF 319
DREAMWEB	MF 345
DUNGEON MASTER II	**NC**
EARTHSIEGE	VF 299
ECSTATICA	MF 299
ELITE III*	**VF 329**
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	**VF 279**
EYE OF BEHOLDER I	139
F-14 FLEET DEFENDER GOLD	MF 299
FALCON 3.0 GOLD	MF 309
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	VF 289
FLIGHT UNLIMITED	**NC**
FORMULA 1 GRAND PRIX	189
FRONT LINE	**NC**
FRONTIER COMPILATION	MF 345
FULL THROTTLE	**NC**
GABRIEL KNIGHT	VF 319
GENESIA	VF 279
GOBLINS	MF 259
GOBLINS II	VF 289
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI -	MF 299
GREMLIN COLLECTION	119
GUILTY	**VF 329**
HAMMER OF THE GODS	299
HARPOON CLASSIC VERSION 1,5	**249**
HEIMDALL II	VF 309
HELL	VF 379
HERETIC	**NC**
INDIANA JONES III	VF 139
INDY CAR RACING + TAPIS SOURIS	199
INFERNO	VF 345
IRON ASSAULT*	**VF 349**
IRON HELIX	199
ISHAR 3	VF 289
IT CAME FROM THE DESSERT	95
JAGGER ALLIANCE*	**VF 319**
JORUNE -ALIEN LOGIC	**NC**
JOURNEY MAN PROJECT	299
KING QUEST COLLECTOR 1-6	249
KING'S QUEST VI	MF 319
KING'S QUEST VII	VF 345
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	**VF 179**
KYRANDIA III MALCOM'S REVENGE	VF 299
LANDS OF LORE	**MF 179**
LEISURE SUIT LARRY 6	VF 329
LEISURE SUIT LARRY COLLECTOR	**MF 299**
LITTLE BIG ADVENTURE	VF 399
LOOM	299
LORDS OF MIDNIGHT III	**NC**
LORDS OF THE REALM	**VF 339**
LOST EDEN	**NC**
LUCASARTS HEROES	VF 345
MAD DOG MCREE II	269
MAGIC CARPET	VF 389
MANTIS	MF 399
MARCO POLO*	**VF 329**
MASTER OF MAGIC	**NC**
M1 TANK PLATOON (+ 50 jeux)	**139**
MEGA RACE	MF 169
MENZOBERANZAN + TAPIS SOURIS	209
MORTAL COMBAT II	**MF 289**
MYST	MF 379
MYSTIC MIDWAY	MF 149
NASCAR RACING + TAPIS SOURIS	199
NBA LIFE 95	**MF 379**
NHL HOCKEY 95	MF 325
NOCTROPOLIS*	**VF 349**
NOVASTORM	MF 299
OUTPOST + TAPIS SOURIS	199
PANZER GENERAL + TAPIS SOURIS	219
PGA 486 TOUR GOLF	MF 345
PHANTASMAGORIA	**NC**
PINBALL DREAMS DELUXE	MF 269
PINBALL FANTASIES DELUXE	**MF 279**
POWER DRIVE	MF 229
PRISONER OF ICE	**NC**
PRIVATEER + MISSIONS	389
PROJECT NOMAD	MF 239
PSYCHOTRON	MF 339
PSYCHO PINBALL	**NC**
QUARANTINE	VF 309
QUEST & FUN	**MF 169**
QUEST FOR GLORY IV	MF 299
RETRIBUTION	**NC**
RISE OF THE ROBOTS	VF 239
RISE OF THE TRIAD	**NC**
ROBOCOP III + DUNE	189
ROYAL FLUSH PINBALL	249
SAM & MAX -HIT THE ROAD-	VF 345
SHADOW OF THE COMET	VF 335
SHERLOCK HOLMES III	**199**
SCROLL*	**VF 289**
SILVERLOAD	**NC**
SIM CITY 2000 + TAPIS SOURIS	239
SIM CITY ENHANCED*	**VF 339**
SIMON THE SORCEROR	VF 339
SIM TOWER	**NC**
SLIPSTREAM 5000*	**VF 239**
SPACE HULK	MF 359
SPACE PIRATES	**NC**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	MF 319
SPACE SHUTTLE	139
SPACESHIP WARLOCK	MF 319
SSN-21 SEAWOLF	VF 359
STAR CRUSADER	MF 289
STAR TREK 25 TH ANNIVERSAIRE	VF 375
STAR TRAIL	**NC**
STAR TREK - THE NEXT GENERATION	**NC**
STONEKEEP*	**VF 389**
STRICKE COMMANDER + PRIVATEER	MF 365
SUBWAR 2050 + TAPIS SOURIS	249
SUPER KARTS*	**MF 355**
SYSTEM SHOCK	VF 349
TANK COMMANDER	**NC**
T.F.X.	VF 369
THE 7TH GUEST + TAPIS SOURIS	155
THE 11TH HOUR	**NC**
THE BIG RED ADVENTURE	**NC**
THE HORDE	299
THEME PARK	VF 379
THE LAST DYNASTY	**NC**
TICONDEROGA	**NC**
TORNADO	189
TRANSPORT TYCOON	VF 329
UFO -MICROPROSE-	VF 279
ULTIMATE FOOTBALL	309
ULYSSE	**MF 259**
UNDER A KILLING MOON	VF 399
UNIVERSE	**119**
US NAVY FIGHTERS*	**VF 399**
VIRTUA CHESS	**NC**
VIRTUAL VALERY	299
WARCRAFT	MF 349
WARPLANES VOL. 2	**NC**
WARRIORS	**NC**
WHO SHOT JOHNNY ROCK	329
WING COMMANDER 1 + 2	MF 309
WING COMMANDER III	VF 445
WING COMMANDER ARMADA	MF 319
WING OF GLORY	VF 335
WINTER OLYMPICS	VF 225
WOLF	**NC**



WOODRUFF	VF 319
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC IV + V)	299
XCOM	**NC**
X-WING COLLECTOR	MF 339
ZEPHYR	MF 319
ZEPPELIN	299

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	249
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	285
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS FLICHTSTICK PHOENIX	849
HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT	199
GAMME THRUSTMASTER	
KIT CD PUISSANCE 16 MANAGER	2999
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	599
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T1 PC	1199
SOUND BLASTER PRO VALUE	639
SOUND BLASTER 16 BASIC	1185
SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD	1349
SOUND BLASTER AWE 32	1999
SOUND BLASTER 16 VALUE	779
MAXI SOUND 16 + HP + MICRO	789
KORG WAVE UPGRADE	929

AMIGA

ALADDIN A1200	VF 249
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	**NC**
BANSHEE A1200	**NC**
BENEFACTOR	MF 189
BLOODNET AGA A1200	**NC**
BRIAN THE LION AMIGA 1200	MF 199
CANNONFODDER II	VF 239
CARTON ROUGE	**VF 275**
CARTON ROUGE A1200	**VF 279**
DARKMERE	VF 249
D-DAY 6 JUIN 1944	VF 309
DENNIS LA MALICE	MF 199
DETROIT A1200	**NC**
DRAGONSTONE	**NC**
DUNGEON MASTER II	**NC**
ELITE III*	VF 249
ELFMANIA	MF 199
FIELDS OF GLORY	VF 259
FIELDS OF GLORY A1200	VF 269
FIFA SOCCER	VF 249
FLASHBACK	VF 199
FOOTBALL GLORY	**NC**
IMPOSSIBLE MISSION 2025	MF 309
ISHAR III	VF 259
JUNGLE STRIKE	**NC**
KICK OFF III A 1200	VF 285
KING QUEST 6	VF 289
LORDS OF THE REALM	**VF 279**
LORDS OF THE REALM A1200	VF 309
LOST VIKINGS	VF 229
MAGIC BOY	MF 189
MAITRES DE L'AVENTURE	VF 259
MORTAL COMBAT II	MF 229
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
OVERLORD	**VF 255**
PINBALL ILLUSION A1200	MF 249
POWER DRIVE	**NC**
PUGGSY	MF 225
PUTTY SQUAD A1200	**NC**
PERIHELION	MF 185
RISE OF THE ROBOTS	VF 269
RISE OF THE ROBOTS A1200	VF 289
ROBINSON'S REQUIEM	**VF 215**
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	VF 245
SETTLERS	VF 299
SIM CITY 2000 A1200 (4Mo RAM)	VF 265
SIM LIFE A1200	MF 259
SHADOW FIGHTER	**NC**
SHELETON KREW	**NC**
SPACE ACADEMY	**NC**
SPACE HULK	**MF 199**
STARLORD	VF 269
STAR TREK 25 TH ANNIVERSAIRE A 1200	VF 289
SUBWAR 2050 A1200	VF 249
SUPER STARDUST	**NC**
T.F.X. A1200	**NC**
THEME PARK	VF 279
THEME PARK A 1200	VF 285
TOWER ASSAULT A1200	**NC**
UFO - MICROPROSE -	**NC**
WINTER OLYMPICS	VF 229
WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS	MF 229

BUDGET AMIGA

AGONY	MF 149
ALIEN 3	**MF 109**
ALFRED CHICKEN	MF 179
APOCALYPSE	**MF 109**
BILL'S TOMATO GAME	MF 99
BLASTAR	MF 199
BLITZKRIEG	99
BLOB	MF 189
BODY BLOWS	MF 175
CAMPAIGN II	**155**
CANNON FOODER	**VF 109**
CHAOS ENGINE	125
COOL SPOT	119
CRASH DUMMIES	MF 159
DELUXE STRIP POKER II	MF 119
DESERT STRIKE	129
DISPOSABLE HERO	**MF 99**
DRAGONS LAIR 3	MF 109
DREAM TEAM COMPILATION	MF 139
DONK - SAMURAI DUCK -	MF 115
DUNE II	149
EXCELLENT GAMES	169
F-117 A NIGHTHAWK	MF 189
F-19 STEALTH FIGHTER	MF 159
GENESIA	135
GLOBAL GLADIATORS	MF 139
GOAL	**VF 109**
GUNBOAT	129
HAEGAR THE HORRIBLE	MF 89
HEROE QUEST II	139
HIRED GUNS	**MF 169**
INDIANA JONE S III/EXPLORA III	MF 159
ISHAR 3 A1200	**VF 169**
JURASSIC PARK	**VF 99**
K240	MF 139
KGB	**VF 109**
KING'S QUEST I - SIERRA -	MF 129
LEGENDS OF VALOUR	**149**
LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA -	MF 129
LEMMINGS DOUBLE PACK	**MF 109**
LOTUS TRILOGY	**MF 99**
LOTUS TURBO CHALLENGE II	MF 129
LURE OF THE TEMPTRESS	**VF 109**
MANCHESTER UNITED	149
MONSTERBUSINESS	MF 109
MORTAL KOMBAT I	MF 109
MR NUTZ	**109**
NICK FALDOS GOLF	MF 109
OSCAR	MF 199
PAPERBOY 2	MF 99
PARASOL STARS	MF 119
PINBALL FANTASIES	MF 169
PIRATES	MF 109
POLICE QUEST II	MF 149
POLICE QUEST III	MF 155
POPULOUS II	149
POWERMONGER	149
PREMIER MANAGER 2	129
PUSH OVER	MF 109
REACH FOR THE SKIES	135
R TYPE II	89
RUFF'N TUMBLE	MF 139
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 155
SHUTTLE	**VF 109**
SKIDMARKS	MF 159
SIERRA SOCCER	MF 129
SOCCER KID	139
SPACE CRUSADE	MF 99
STELLAR 7	MF 119
SYNDICATE	145
TERMINATOR 2 ARCADE GAME	**MF 109**
TORNADO	149
TOTAL CARNAGE	99
UTOPIA	MF 99
WAXWORKS	**VF 99**
WING COMMANDER 1	139
WOLFCHILD	MF 135
ZOOL II	MF 149

AMIGA CD 32

LIQUIDATION DU STOCK
NOUS CONSULTER POUR CONNAITRE LES JEUX DISPONIBLE ET LEURS PRIX

MF = MANUEL EN FRANCAIS
VF = VERSION EN FRANCAIS
* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE A LA DATE D'IMPRESSION

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

RCS PONTOISE B 393 461 082

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port	
		Total	

FRAIS DE PORT France : 30 F ⟶ Livraison 24/48 h

DOM + CEE + Suisse : 60 F TOM : 90 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h ➔ pour livraison en 24 h

Nom...

Adresse...

....Tél :..

Code postal........................Ville ....

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I

Date d'expiration :......./...... Signature obligatoire ....

*Ou commande sur papier libre

04/95

Flight of the Amazon Queen

PC CD ROM















Cette séquence d'intro est une des plus mal construites qu'il ait été donné de voir à un testeur malgré les beaux dessins.

Pour son premier jeu d'aventure, Renegade frappe très fort en nous proposant un jeu qui reprend les bonnes idées d'autres fabuleux jeux de ce type. Cela nous donne un subtil mélange entre les Sierra et les Lucas traditionnels. On a d'ailleurs l'impression, pendant tout l'ensemble du soft, que l'on dirige Indiana au pays de Larry Laffer.

Léo de Urlevan

Vous êtes Joe King, un pilote d'avion chargé de transporter l'actrice la plus belle du monde, Faye Russel, sur le lieu de tournage de son prochain film, en Amazonie. À cause de la foudre, votre avion s'écrase dans un lieu qui n'est pas sans rappeler la jungle ; en effet, il y a des piranhas dans le fleuve, une végétation très dense, plein d'animaux exotiques, des bananes et des singes. C'est dans cette forêt sud-américaine que va se dérouler votre aventure. Mais commençons par le commencement pour essayer d'être logique au moins une fois dans ces colonnes, ça nous changera. Pour ce qui est de la logique de ce jeu, ça commence mal, car au début il n'y en a pas. Vous êtes enchaîné avec une superbe créature à une sorte de poteau avec une bombe qui doit exploser dans deux minutes. Vous pigez peu à peu l'histoire : vous avez dragué la femme d'un caïd de la pègre et il n'a pas apprécié. Heureusement que votre fidèle compagnon, Sparkey, arrivé soudainement à bord d'une baignoire volante par le plafond de l'immeuble (?) était venu vous tirer de ce mauvais pas ! Il dit, je cite : "Ne restez pas là, venez". Je me permets de rappeler aux scénaristes de ce jeu qu'en principe ils sont toujours attachés ! Ensuite, le gangster cornu revient et dit à ses hommes de les arrêter. La séquence d'après nous les montre en train de s'échapper par le trou creusé par la baignoire de l'ami, alors qu'une rafale de mitrailleuse balaie l'endroit où ils étaient quelques secondes plus tôt. Ils s'échappent en courant, tandis que le bâtiment explose. Je me demande encore pourquoi le gangster est revenu, alors que normalement ils



Si tous les menteurs de France se donnaient la main, on pourrait faire une chaîne humaine qui partirait de Lille et qui irait jusqu'à Lyon. **VRAI**

Pendant la campagne présidentielle, on pourrait même pousser jusqu'à Marseille.





Vous pourrez compléter ici votre déguisement.



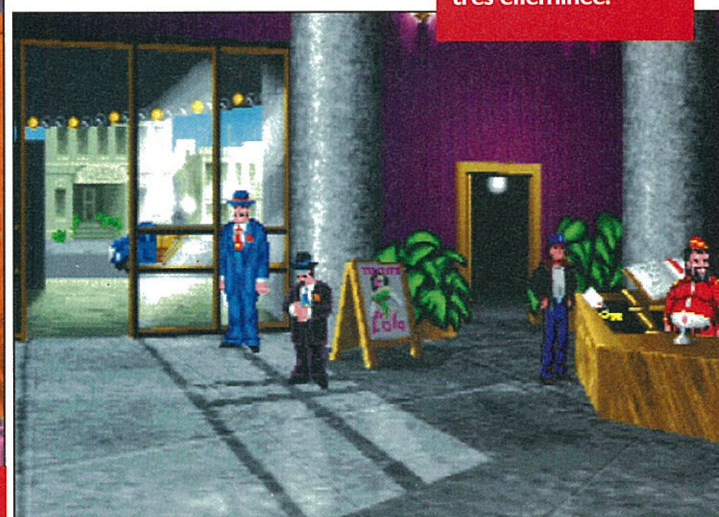
n'avaient aucune chance de s'échapper. Passons sur l'épisode de la baignoire qui peut donner une dimension comique (oh oui, la distanciation transcendée, comique, de surcroît, ça me fait planer), mais remarquons que cette scène d'introduction, bien qu'elle soit bien dessinée, mériterait que l'on casse ce jeu d'une manière plus que virulente. Ils se foutent de nous sur ce coup-là. Heureusement que dans un jeu, il n'y a pas que la séquence d'introduction, sinon ça s'appellerait cinéma, dessin animé ou téléfilm, et que la suite arrive. Vous arrivez dans votre piaule pour préparer vos affaires avant de faire ce long voyage jusqu'en Amazonie, quand vous vous retrouvez en face d'Anderson, votre rival, votre concurrent dans la profession que vous exercez. Il vous a tendu un piège et va se faire passer pour vous auprès de Faye Russel pour avoir l'honneur de la transporter. Vous qui rêviez de faire cela depuis des années! Il vous enferme donc dans la chambre, et à lui la belle vie. Saurez-vous arriver à temps à l'aéroport pour contrecarrer cette machination ? Bien sûr, car c'est un jeu au démarrage assez facile. Après être passé dans un conduit de linge sale, après avoir revu votre vieille copine Lola qui vous a filé des fringues pour vous travestir, vous échappez aux sbires d'Anderson et remettez les choses à leur place, arrivé à l'aéroport. Direction l'Amazonie ! Malheureusement, la foudre aura eu raison de vos espérances avec la belle actrice qui ne souhaite qu'une seule chose : trouver un avocat pour porter plainte contre vous en raison de votre incompétence. Comme elle le dit, ses minutes coûtent cher. C'est à partir de ce moment-là que le jeu commence à devenir intéressant. Jusquà présent, tout était bien traditionnel, conformiste, un jeu d'aventure de plus, quoi ! Il faut quand même savoir que vous êtes tombé en plein dans une région habitée par les pygmées et les légendaires femmes-amazones. Inutile de vous dire que cela donne droit à des dialogues savoureux et autres situations cocasses. Le héros est tantôt Larry Laffer, grâce aux événements qui lui arrivent, et de temps à autre Indiana Jones car il a un caractère épouvantable. À peine êtes-vous arrivé sur cet étrange continent, qu'un perroquet vous parle : "Coua... Bob le marchand, aidez-moi, vous êtes mon seul espoir... Coua... Ici la princesse Azura... Coua...". Vous aurez tous reconnu le vibrant hommage à la guerre des étoiles ! Bien entendu, tous les dialogues de ce CD pourront être entendus si vous avez une carte sonore. Bien évidemment, il y a aussi des musiques assez agréables, reconnaissons-le. C'est tout de même la scène du perroquet qui est la plus drôle. Imaginez un seul instant la princesse Leila enregistrer le message dans D2R2 avec une voix de perroquet. Ça y perdrait un peu en crédibilité, déjà que leur histoire d'extraterrestres et de force, j'y croyais pas beaucoup. C'est vrai quoi, faut voir les choses en face, c'est un peu capillo-tracté comme dirait notre ami Pinky ; dans leur histoire, il existe des centaines de milliers de planètes habitées et vous voudriez me faire croire à moi, darwinien convaincu, que le père et le fils vont se retrouver à la tête de forces dont l'idéologie est diamétralement opposée ? Ça ne tient pas debout, c'est comme si une actrice célèbre s'écrasait dans un avion conduit par un pilote acharné du cul dans la jungle amazonienne. Ce qui nous ramène un peu à notre histoire (vous avez remarqué le talent pour retomber sur mes pieds et dans l'histoire qui nous concerne ?). Une fois écrasé, l'avion commence à prendre l'eau, il faut donc évacuer d'une manière que vous découvrirez par vous-même, car c'est pas une soluce. Vous rencontrerez toutes sortes de personnages plus ou moins farfelus. Car l'histoire ne s'arrête pas à une tribu de pygmées et à des



Ce portier détient la clé de chez Lola. Il possède une voix très efféminée.



Une garde-robe très impressionnante que possède Lola. Elle doit être vachement copine avec Ruthie dans "Guilty" !



amazones. Ces dernières sont en effet en plein désarroi, car leur reine a disparu. Peu à peu, en avançant dans votre aventure, cela ne fait plus aucun doute : la Flöda, entreprise allemande fabriquant des lederhösen,

L'essentiel est de bien viser.

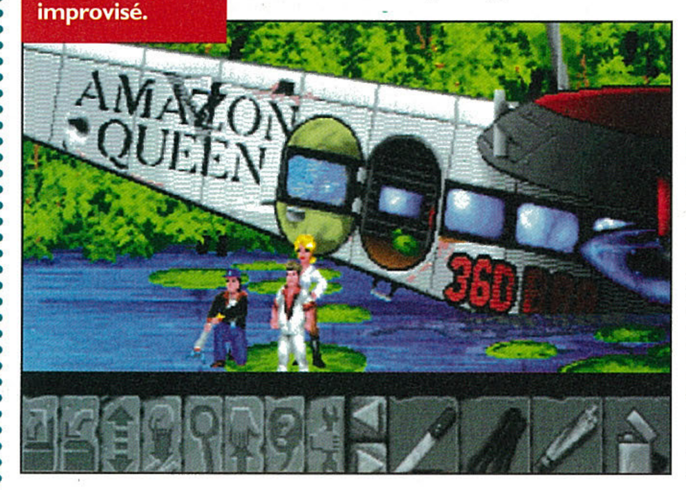




La tempête qui a tout déclenché.

doit être derrière cette disparition ainsi que celles de nombreux autres humains. En fait, vous apprendrez très vite, par une séquence intermédiaire, qu'un savant agit derrière cette société qui n'est en fait qu'une couverture à des activités bien peu orthodoxes. Ce scientifique est, comme d'habitude, un fou qui veut devenir maître du monde. C'est un Allemand, et sous ses ordres, un colonel (allemand lui aussi) est son homme de main. La secrétaire est une allemande (aussi !) pas très aimable.

Un canot pneumatique improvisé.



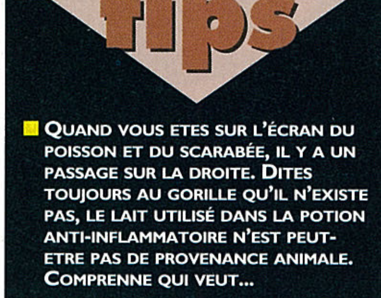
Le fou a trouvé un moyen de transformer les gens en monstres-dinosaures, et a aussi le pouvoir de faire naître en eux de l'agressivité. De ses créatures, il veut faire une armée redoutable et envahir le monde. Vous pourrez infiltrer le Flöda en vous faisant passer pour un nettoyeur d'entreprise. Les choses deviennent plus difficiles à cet instant, mais chose importante et qui n'est présente que rarement dans les jeux, tout reste parfaitement logique ; pas de haut-parleur à brancher sur une cocote-minute pour déclencher un son d'une certaine fréquence pour ouvrir la porte. Néanmoins, si tout est parfaitement logique, c'est d'une linéarité invraisemblable quand-même. Exemple : je dois récupérer un poil de paresseux (vous savez, l'animal que Gaston Lagaffe trouve très sympa !). J'ai dans mon couteau un inventaire euh... l'inverse, s'cusez, ch'ui un peu fatigué, c'est bouclage aujourd'hui, et je n'ai pas encore la paire de ciseaux que doit me filer la fille du chef du village. Eh bien, je ne peux pas prendre le poil de l'animal alors qu'un couteau serait très efficace ! Il existe quelques exemples comme cela. Là où le jeu diffère un peu dans le genre, c'est qu'il existe des objets qui ne servent jamais. Bien entendu, la plupart vous serviront, mais certains ne seront là que pour faire joli dans l'inventaire ou le décor. Donc, ce n'est pas la peine de trouver une fonction particulière à chaque chose, il y a tellement d'actions à faire, tellement de lieux à visiter, que l'on reste rarement la bouche ouverte en se grattant la tête plus d'un quart d'heure.

Techniquement moyen

Toutes les voix sont en français ! Voilà une bonne initiative, d'autant plus qu'elles sont excellentes et parfois cartoonesques. On appréciera particulièrement la prestation de Bob le marchand et des indigènes du village. Un gros défaut est cependant à signaler : lorsque que les écrans scrollent, c'est très souvent saccadé ; néanmoins, ces écrans ne sont pas légion, mais il y en a un où l'on revient très souvent. Ces saccades sont peut-être dues au fait que les programmeurs ont voulu rendre une certaine profondeur à leurs écrans en faisant bouger, comme dans la réalité, les éléments de l'avant-plan plus vite que ceux de derrière ; cela donne effectivement une vague impression de 3D. En fait, on a plutôt l'impression d'être dans un décor de cinéma avec des plaques de carton. Enfin, les écrans de jeu sont assez jolis, et l'interface, à la Sierra, exemplaire. Il faut aussi signaler que l'humour n'est présent qu'après un bon moment de jeu ; c'est assez étrange, mais tout le début du jeu est chiant à mourir ! Ce n'est qu'une fois après avoir atterri, enfin après s'être écrasé, que l'on commence à s'intéresser à cette histoire. Et quand les amazones s'en mêlent, cela devient hilarant. Un peu surréaliste aussi, cette conversation avec un gorille ! On a l'impression de parler avec un testeur de Joypad, mais celle-ci s'arrête quand le gorille commence à parler français ; là, ça ne cadre plus. Je vois d'ici les lecteurs s'indigner en disant que les gorilles ne vivent pas en Amérique du Sud mais en Afrique. C'est précisément ce qu'il faut lui faire remarquer, alors il disparaîtra car il comprendra qu'il n'existe pas. Étonnant, non ?

De nombreuses actions seront présentes dans ce jeu, mais le but final sera de démanteler la Flöda. Pour y arriver, vous aurez délivré la chef amazone, guéri un explorateur de ses allergies (pas facile !), appris le pygmée grâce à un dictionnaire, trouvé un magazine du genre X-men dans la jungle. En effet, votre compagnon ne jure que par les aventures du Commandant Rocket, clone du Capitaine America et consorts. Lorsque vous examinerez le livre en question, vous aurez la bande dessinée sur votre écran qui n'est qu'une parodie de tous ces héros américains.

EDITEUR : RENEGADE • DISTRIBUTEUR : VIRGIN (1) 53.68.10.10 • NOTICE : Française • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIG : 486 SX 33 • PRÉVU : Mai





Même si l'on a une impression de déjà vu en jouant à ce soft, on n'en apprécie pas moins la substance et on commence à l'aimer au bout d'une demi-heure. Il possède une longue durée de vie, mais ne parvient tout de même pas au niveau de Guilty ou de Discworld, les deux grands jeux d'aventure du moment.

Dominus

PC CD-ROM

3615 Domina









Les ingrédients de Dominus, wargame stratégique d'US Gold, semblaient présager du meilleur : une bonne tripotée de monstres, un zeste de sorcellerie et un château-fort à défendre. Seulement voilà, à l'arrivée, on est un peu déçu.

IANSOLO

C'est pas la joie dans Monsterland. Le bon vieux Roi est bien fatigué et il commence à sucrer les fraises. Déjà qu'il arpente les couloirs du château à la recherche de ses augustes bésicles, c'est même plus la peine de penser à lui pour gérer les affaires du Royaume. Et pourtant, ça urge ! Johnny fait un concert dans la salle du trône, et tous les Hells' du pays se ramènent pour la fête. En tout, huit tribus de monstres commencent à piétiner les pelouses du domaine, à piller les réserves de bière et de raviolis à la crevette. S'ils arrivent jusqu'au château avec leurs gros godillots pleins de boue, la châtelaine va encore piquer une crise. Et là, pour le coup, ça va être le bordel. Pas de panique ! Vous êtes Musclor, le célèbre guerrier, et vous avez les affaires bien en main. Quatre généraux attendent vos ordres pour déployer des légions de monstres. Ça va pulser, à Monsterland !



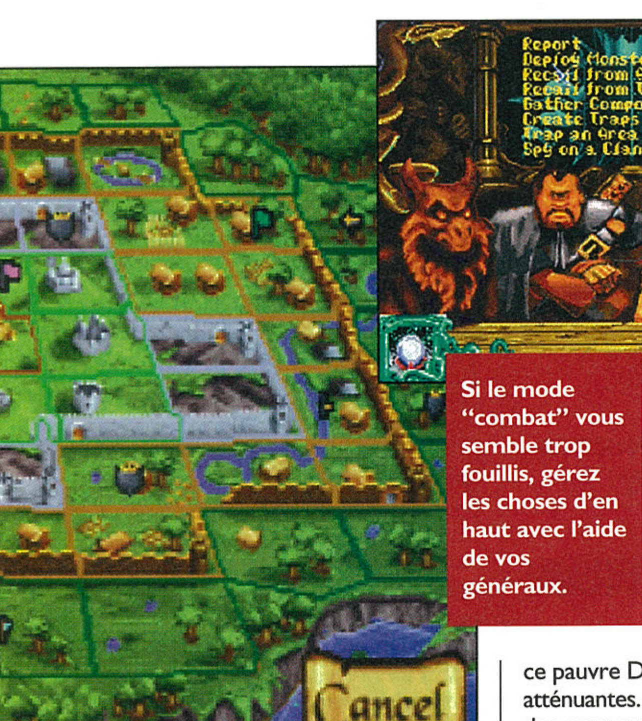
De bric et de broc

En début de jeu, on peut choisir entre sept niveaux de difficulté. Au niveau le plus facile, la partie se termine en un quart d'heure, mais au-delà les choses se compliquent. Les phases de jeu sont plutôt variées, puisqu'on peut se lancer dans la confection de sorts et de trappes ou bien croiser des streums. Pourtant, l'ergonomie pour passer d'un écran à un autre est assez bizarre, et on a l'impression que les options ont été rajoutées au fur et à mesure, ce qui n'est pas très heureux. La vue générale découpée en cases représente le châ-



L'écran de jeu en mode combat

1: Chariot: en cliquant là-dessus, vous déboulez du ciel à bord de votre chariot volant en plein milieu de la mêlée. Une bonne occasion de distribuer des boules de feu. Par contre, vous ne pouvez pas vous déplacer.
2: Sorts: Quand vos monstres sont un peu dépassés par les événements, donnez leur un petit coup de pouce en lançant des sorts. Désintégration, nuages de Berz, effets de miroir, élémentaux : la panoplie est très complète, mais les sorts s'épuisent vite.
3: Trappes: si vous avez conçu des pièges, vous pouvez les disposer sur le terrain pour enrayer l'avancée des Lemmings, euh non, des supporters du PSG.
4: Monstres: Saupoudrez abondamment partout où il y a du grabuge. Ces abrutis sont complètement miros et il faut les matérialiser au bon endroit pour qu'ils fassent preuve d'efficacité.
5: Œil: En cliquant sur ce bouton, vous passez à la vue générale du royaume et pouvez visualiser les secteurs menacés.
6: Château: Vous devez retourner au château pour accéder aux autres séquences de jeu : généraux, création de sorts et de trappes, croisement entres les monstres et salle d'interrogatoire.



Si le mode "combat" vous semble trop fouillis, gérez les choses d'en haut avec l'aide de vos généraux.

teau, les dépendances et la campagne environnante. Les troupes ennemies sont matérialisées par de petits fanions, alors que nos petits gars apparaissent sous forme de boucliers. Les fanions et boucliers sont plus au moins complets suivant l'importance numérique des armées en présence. Du coup, on ne fait plus trop la distinction entre l'assaillant et le défenseur. Ils auraient pu mettre des croix et des ronds. Et pis, on aurait remplacé l'ordinateur par une feuille de papier, et on aurait appelé ça le morpion. Je suis sûr que ça aurait marché du tonnerre. Non, je m'égare! Bref, on repère l'ennemi sur la carte générale, et ensuite on a le choix entre un mode "stratégique" et un mode "combat" zoomé. En mode "stratégique", tous les ordres sont donnés via les généraux. On peut déployer des monstres (le programme choisit arbitrairement leur nombre), rappeler des monstres quand un secteur a été nettoyé, poser des pièges, espionner une tribu ennemie ou envoyer des créatures recueillir des ingrédients pour les sorts. Ici aussi, l'ergonomie est pénible et on ne comprend pas pourquoi il y a quatre généraux différents, alors qu'ils font tous la même chose.

Et de près ?

En mode "combat" zoomé, la vue est en 3D isométrique et toutes les options précédentes sont disponibles sous forme de jeu d'arcade. La réalisation graphique est correcte, et on s'amuse un petit moment à regarder les animations de monstres, de sorts et de trappes. Pourtant, ici aussi, on ne contrôle pas grand chose (ni les monstres, ni votre personnage) et comme rien n'a été prévu pour faciliter la tâche du joueur, l'ensemble manque de mordant. "Un peu d'air pur, hallebardier !", me lance la princesse Leïa en me voyant descendre ce pauvre Dominus sans circonstances atténuantes. C'est vrai qu'on peut créer des sorts avec tout plein d'ingrédients. C'est vrai qu'on peut descendre dans la ménagerie du château, choisir des monstres et procéder à des croisements contre nature pour tenter de donner le jour au plus gros tas de pustules et de tentacules de l'univers connu. Las. Ces options sont sans grand intérêt puisque le reste du jeu ne suit pas. On y joue une fois pour gagner et découvrir les différents effets graphiques, et puis après... Dommage ! les concepteurs de Dominus se sont arrêtés au moment où il fallait se retrousser les manches.

EDITEUR : US GOLD (1) 41.06.96.70 • CONFIG. : 386 AVEC 4 MO DE RAM, PLACE DISQUE DUR 37 MO • Notice en anglais, 1 joueur

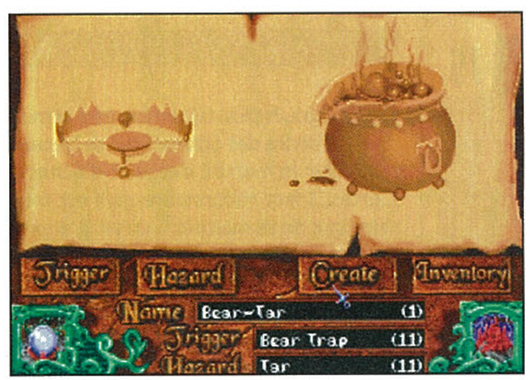


On peut croiser les monstres de base entre eux pour créer des entités encore plus abominables.

Dominus est truffé de bonnes idées, mais on a du mal à se passionner car la réalisation manque de jouabilité, et l'interface d'ergonomie.

Bisou ? Incroyable, l'un de mes monstres est tombé amoureux d'un des fans de Johnny. En fait, le cœur représente les monstres que vous avez obtenus par croisement génétique.





Spécial sado-masochisme : la création de trappes. Admirez ma dernière invention ! Le mec, il met le pied sur la trappe, alors il se fait broyer les jambes par le piège à loups, puis il se reçoit une marmite d'huile bouillante sur la tête. Imparable !



Après Pizza Tycoon le mois dernier, voici une nouvelle occasion de montrer vos talents de cuisinier. Les ingrédients ont changé : bave de crapaud, poudre de perlimpinpin, fraises haribo servent à la confection des sorts. Les réserves s'épuisent vite et il faut régulièrement envoyer des monstres collecter des herbes magiques.







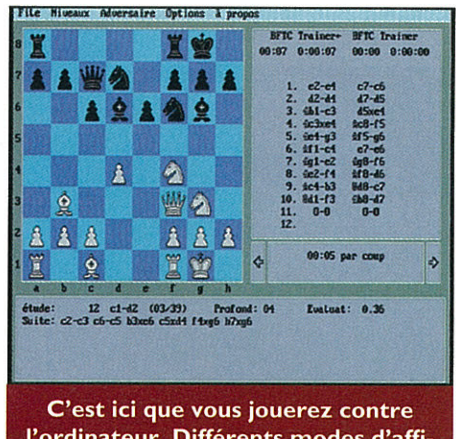
INTERET	65
+	- Quelques bonnes idées: créer des sorts et des trappes, croiser les monstres.
–	- Manque de jouabilité. - L'interface ne facilite pas la tâche du joueur.
TECHNIQUE	62

Bobby Fischer Teaches Chess

PC CD ROM

Le roi pêcheur

Alors que la mode est aux logiciels d'échecs de plus en plus puissants, Teaches Chess propose un produit d'initiation intéressant mais en anglais.



C'est ici que vous jouerez contre l'ordinateur. Différents modes d'affichage (suivi des coups, horloge, etc.) sont utilisables mais l'on reste en 2D.



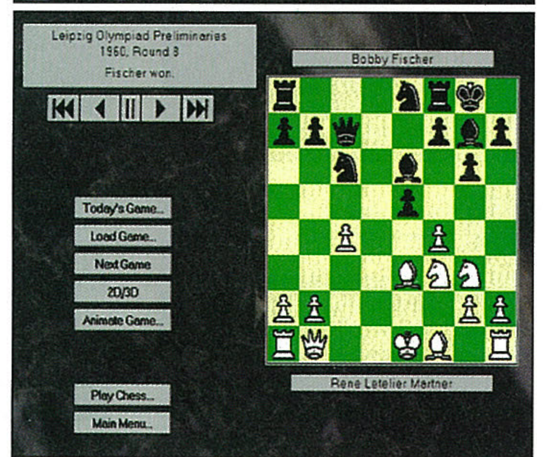
MOULINEX

Toujours plus, tel semble être le mot d'ordre des éditeurs qui se lancent sur le marché des jeux d'échecs. Certes, il faut reconnaître qu'il est très valorisant de se mesurer à un programme annonçant sans vergogne 2000 ELO ou plus, mais franchement, entre nous, est-ce bien raisonnable ? Depuis Oxford Chess sur C64 ou Psion Chess sur Atari ST, le joueur moyen se fait régulièrement écraser, vaporiser, éparpiller aux quatre vents par son ordinateur, alors à quoi bon jouer contre un champion ? Consient de cette triste réalité, Mission Studio a donc décidé de s'attaquer au mal par la racine, à savoir apprendre aux gens à jouer aux échecs et pas à en subir. Pour l'occasion, l'éditeur s'est donc adjoint un prof de course – de compétition pourrait-on dire – puisqu'il s'agit de Bobby Fischer. Une caractéristique de ce logiciel est de prendre le débutant par la main. Même sans connaître le jeu d'échec, on peut très vite commencer à jouer contre l'ordinateur. Cela dit, la plus grande vertu du produit concerne les leçons. Celles-ci, au nombre de 300 (chaque leçon peut comporter des dizaines de coups), se déroulent sur un échiquier 3D ou 2D. Un texte explicatif permet de suivre la progression des pièces et une voix digitalisée, celle de Bobby Fischer, commente les déplacements. En haut de l'écran, un menu de type magnétoscope permet d'avancer, de faire une pause, de revenir en arrière. Il est à noter que l'échiquier 3D est extrêmement lisible. De plus, les mouvements complexes sont symbolisés par des traits rouges apparaissant en surimpression sur l'écran. Lorsqu'on souhaite passer à la pratique, un menu offre l'opportunité de se rendre sur un échiquier 2D afin d'y disputer une partie contre l'ordinateur. Le niveau de difficulté, réglable, inclut également les parties en blitz. Dans ce cas, on peut configurer la durée entre chaque coup. Même s'il est souvent préférable de jouer en 2D, on se demande pourquoi cette seule option est proposée. On est ici loin des logiciels gadget, puisqu'à l'exception d'un vague changement de la couleur de l'échiquier 2D, il n'est pas possible de changer l'aspect des pièces. Ce n'est pas plus mal, dans une optique didactique, mais abondance de bien ne nuit pas.

Teaches English ?

Hélas, si le logiciel est particulièrement pédagogue en ce qui concerne les échecs, côté langues, c'est pas encore ça. La partie "cours" n'a pas été traduite, ce qui est vraiment dommage. C'est d'autant plus stupide que le logiciel d'échecs en lui-même, celui permettant de disputer une partie contre la machine, est en trois langues. En fait, il semblerait que ce produit soit le résultat d'un mariage entre deux logiciels, un cours, d'une part, et un jeu d'échecs d'autre part. Le produit ne se limite pas à cela, puisqu'il propose également un historique du jeu d'échecs agrémenté de photographies et documents divers (près de 300). On peut aussi, toujours en anglais hélas, assister en mode "Replay" à 500 matchs célèbres disputés par Bobby Fischer. Là aussi, un menu magnétoscope permet de suivre la progression de la partie à sa propre vitesse. On l'aura compris (m'enfin j'en remets une petite couche, on ne sait jamais), Bobby Fisher Teaches Chess est un excellent produit raté à cause d'une bête histoire de traduction. Pour les anglophiles pratiquant la langue de Sheak... euh... Shaks... Shakes... de Fischer, il s'agit d'un excellent produit tout court. À l'origine, je voulais le comparer à Virtual Chess, mais franchement, excepté le thème, aucun rapport entre ces deux logiciels. Dans le cas de Bobby Fischer Teaches Chess, nous avons affaire à une initiation, alors que dans le cas de Virtual Chess, il s'agit d'un jeu d'échecs particulièrement puissant. Suivant votre niveau, à vous de porter votre regard vers l'un ou l'autre.

GENRE : Échecs • EDITEUR : Mission Studio • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft • (1) 48.18.50.00 • NOTICE VO , 1 joueurs, 486 DX 33 S-VGA CD-ROM.



Les parties célèbres, au nombre de 500, peuvent être affichées en 3D ou 2D.

Voilà un produit intéressant qui aurait grandement gagné à être intégralement traduit en français.



L'affichage de lignes colorées sur l'échiquier rend les leçons plus accessibles.



Magasin : 25, rue Jean Leclaire - 75017 PARIS - Métro : Porte de Saint Ouen
Tél. : (1) 42 63 10 60+ - Fax : (1) 42 63 14 80
Ouvert : du Mardi au vendredi de 16 heures à 19 heures - Samedi de 15 heures à 19 heures

Jeux NEUFS scellés à prix imbattable !

JEUX PC ET COMPATIBLES

BONNES AFFAIRES
(Port :30F, le jeu sup. 10F - CEE 40F le jeu sup. 15F)

ALIEN BREED VF ...230
ARME FATALE 3 ...80
ARMORED FIST NF ...285
ARMORED FIST NF CD ROM ...299
COOL WORLD ...80
CYBER RACE NF ...285
F15 STRIKE EAGLE 2 ...130
F19 STEALTH FIGHTER ...130
FLIGHT SIMULATOR 5 VF ...385
FS 4 SCÉNARIO WARBIRD ...205
FS 4/5 REAL WEATHER PILOT NF ...240
FS 5 SCENARIO WASHINGTON NF ...245
GUY ROUX MANAGER ...99
HOME ALONE 2 ...80
IRON HELIX VF CD ROM ...220
J. LANGE'S MYSTERIES ...80
JURASSIC PARK ...199
LES VOYAGEURS DU TEMPS ...130
LINKS CHALLENGE ...130
MAD DOG MAC CRAE 2 CD ROM ...210
MAGIC CARPET VF CD ROM ...345
OM SUPER FOOTBALL VF ...190
OPERATION STEALTH ...130
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK NF ...140
PRINCE OF PERSIA ...99
RAPTOR VF ...225
RICK DANG+ SAVAGE+ 3DPOOL+SOCCER CD ROM ...130
ROBIN DES BOIS ...120
RYDER CUP NF ...85
SPEED RACER ...80
STAR CONTROL ...80
STREET FIGHTER ...90
TEST DRIVE ...99
THE LAWN MOWER MAN NF CD ROM ...299
THEATRE OF WAR NF ...80
THE FIGHTER NF ...270
WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR ...80
ALFRED CHICKEN CD 32 ...160
ALIEN BREED & QWAK CD 32 ...180
ARABIAN NIGHT CD 32 ...115
BATTLE TOADS CD 32 ...160
BRUTAL SPORTS FOOTBALL CD 32 ...155
BUBBA'N'STIX CD 32 ...185
CASTEL II CD 32 ...195
CHUCK ROCK CD 32 ...110
CHUCK ROCK II CD 32 ...180
D/GENERATION CD 32 ...155
DANGEROUS STREET CD 32 ...205
DEEP CORE CD 32 ...185
DISPOSABLE HERO CD 32 ...180
FIELDS OF GLORY CD 32 ...205
FIRE AND ICE CD 32 ...160
FIRE FORCE CD 32 ...185
FURY OF THE FURRIES CD 32 ...185
GLOBAL EFFECT CD 32 ...170
GUNSHIP 2000 CD 32 ...180
JAMES POND II CD 32 ...185
LABYRINTH OF TIME CD 32 ...165
LEMMINGS CD 32 ...200
LIBERATION CD 32 ...190
LOTUS TURBO TRILOGY CD 32 ...200
MICROCOSM CD 32 ...265
MORPH CD 32 ...185
NICK FALDO'S GOLF CD 32 ...210
NIGEL MANSELL CD 32 ...220
OVERKIT & LUNAR C CD 32 ...180
PIRATES GOLD CD 32 ...150
PREMIERE CD 32 ...100
PROJECT X & F 17 CD 32 ...180
RYDER CUP CD 32 ...210
SEEK & DESTROY CD 32 ...155
SENSIBLE SOCCER 92/93 CD 32 ...160
SLEEP WALKER CD 32 ...185
STRIKER CD 32 ...185
TOTAL CARNAGE CD 32 ...165
TROLLS CD 32 ...180
UFO CD 32 ...170
ZOOL CD 32 ...220
ZOOL II CD 32 ...185

PC - DIVERTISSEMENT
EIGHT BALL DELUXE ...265
FATMAN NF ...165
PINBALL CRYSTAL CALIBUM ...265
PINBALL DREAMS 2 (Data disk) ...140

PC - ACTION AVENTURE
CANNON FODDER II ...209
CORRIDOR 7 NF ...180
D/GENERATION (Windows) NF ...140
DEFENDER OF THE EMPIRE NF ...190
GABRIEL KNIGHT VF ...270
IN EXTREMIS ...255
INCA II VF ...310
MERCENARIES ...245
NOMAD NF ...215
PRIVATEER NF ...300
PRIVATEER SPEECH PACK NF ...130
PRIVATEER SPECIAL OP. 1 NF ...130
RED HELL NF ...245
SYSTEM SHOCK ...299
WING COMMANDER ARMADA RESEAU ...230
X-WING ...335
X-WING IMPERIAL PURSUIT (20 MIS) ...175
XENOBOTS ...235

PC - ARCADE
DOOM 2 ...309
FOX COLLECTION ...295
HERETIC SHAREWARE ...99
ONE STEP BEYOND ...120
RISE OF THE TRIADE VERSION COMPLETE ...215
SPEED RACER ...255
STREET FIGHTER II NF ...200

PC - AVENTURE
CURSE OF ENCHANTIA ...250
FREDDY PHARKAS ...265
INHERIT THE EARTH IF ...300
MASTER OF ORION NF ...270
RETURN TO ZORK NF ...285
SHADOW CASTER NF ...285

PC - REFLEXION
CREEPERS ...285

PC - ROLES
AL QUADIM IF ...330
AMBUSH AT SORINOR ...260
ARENA (the Elder Scrolls) NF ...325
HIRED GUNS NF ...280
ISHAR 3 VF ...270
UL. 8 - SPEECH ACC. PACK VF ...145
YSERBIUS NF ...250

PC - SIMULATION
COMANCHE MISSION 1 ...205
COMANCHE MISSION 2 ...190
DAWN PATROL NF ...340
DELTA V NF ...345
DETROIT VF ...330
F1 DOMARK ...210
F S/5 SCENARIO CARAIBES ...185
F14 FLEET DEFENDER NF ...295
F 14 SCENARY DISK NF ...139
GRAND PRIX F1 ...149
INDY CAR RACING NF ...159
NASCAR RACING ...229
OVERLORD VF ...279
PACIFIC STRIKE NF ...380
SEAWOLF SSN21 VF ...315
TFX NF ...315
TORNADO + FALCON 3.0 ...285
VROOM MULTI-PLAYER F1 ...210

PC - SPORTS
CANTONA STRIKER ...270
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3 ...260
FIFA SOCCER VF ...269
GOAL ...275
MANCHESTER UNITED ...235
NCAA BASKETBALL ...289
SUPERSKI 3 VF ...265
THE CARL LEWIS CHALLENGE ...265
WINTER OLYMPICS ...255

PC - STRATÉGIE
BATTLE BUGS VF ...290
BATTLE CHESS 4000 ...255
BRIDGE CHAMP. WITH O. SHARIF VF ...310
CHESS MANIAC ...280
COLONIZATION VF ...329
FIELDS OF GLORY VF ...270
GREAT NAVAL BATTLES II NF ...350
KASPAROV'S GAMBIT ...290
OUTPOST VF ...299
PANZER GENERAL NF ...285
RAVENLOFT VF ...335
SIM CITY 2000 VF ...289
SIM CITY 2000 SC. 1 VF ...110
STARLORD VF ...295
SYNDICATE VF ...270
SYNDICATE DATA DISK VF ...130
THE LEGEND OF RAGNAROK NF ...345
THE SETTLERS VF ...345
THEATRE OF DEATH NF ...240
THEME PARK MANUEL 1 TEXTE VF ...350
TRANSPORT + TYCOON ...325
UFO VF ...280

PC - WAR GAME
BATTLE ISLE 2 VF ...330
SECRET WEAP. LUFTWAF. HE 162 ...170
THE TERMINATOR RAMPAGE ...285
WAR IN THE GULF ...240

PC - COMPILATIONS
LUCAS ART HEROES ...335
THE LORDS OF POWER ...325
THE GREATEST ...295

JEUX PC SUR CD-ROM
10ÈME ANNIVERSAIRE ...255
386 COMPIL. ...560
7TH GUEST + DUNE VF ...385
ACES OF THE DEEP ...315
ARENA ...345
BATTLE CHESS ...345
BATTLE ISLE 2 VF ...370
BATTLE ISLE 2 SCENARY DISK ...190
BETRAYAL AT KRONDOR NF ...295
BLOODNET ...270
CANNON FODDER+BENEATH A STEEL SKY ...310
CARTON ROUGE ...280
CENTRAL INTELLIGENCE ...300
CIVILIZATION + RAIL ROAD TYCOON NF ...190
COLONIZATION VF ...325
COMANCHE VF (100 MISSIONS) ...385
COMANCHE + MISSION 1 & 2 ...385
COMPLETE CHESS SYSTEM ...325
CONSPIRACY VF ...330
CREATURE SHOCK ...340
CRIME PATROL ...385
CYBERIA NF ...399
CYCLE MANIA (SIMULATION MOTOS) ...275
D-DAY 6 JUIN 1944 ...330
DARK FORCES NF ...299
DARK SUN IF ...315
DAWN PATROL ...340
DAY OF TENTACLE VA + livre des astuces ...325
DAY OF TENTACLE VF ...325
DOOM 2 (+ DOOM 1) ...399
DRAGON LORE ...370
EYE OF THE BEHOLDER III NF ...305
F 14 GOLD ...290
F 15 STRIKE EAGLE III ...399
FALCON GOLD ...299
FIFA SOCCER VF ...270
GABRIEL KNIGHT VF ...320
GOBLIIINS VF ...280
GRAND PRIX F1 ...149
HAND OF FATE VF ...375
HELL CAB NF ...655
INHERIT THE EARTH IF ...300
ISHAR 3 NF ...260
JOURNEYMAN PROJECT ...465
KING QUEST V ...455
KING QUEST VII VF ...339
KING QUEST SAGA NF ...330
KOSHAN CONSPIRACY (BAT II) NF ...179
LITTLE BIG ADVENTURE VF ...385
LOOM ...425
LUCAS ART HEROES ...335
M1 TANK PLATOON ...295
MANCHESTER UNITED VF ...235
MENZOBERRANZAN ...295
MILLENIUM AUCTION NF ...395
MONKEY ISLAND ...320
MOTOR STARS (AVEC MAQUETTE) ...410
MYST NF ...420
NASCAR RACING ...279
NHL HOCKEY 95 ...295
NORD ET SUD ...345
OCEANS BELOW NF ...275
OSCAR NF ...225
OUTPOST ...315
PGA TOUR GOLF 3D ...325
PINBALL DREAMS DELUXE ...235
PINBALL FANTASIES DELUXE ...235
POLICE QUEST IV VF ...330
POWER DRIVE ...199
RISE OF THE ROBOTS NF ...335
SAM & MAX VF INTEGRALE ...309
SEAWOLF SSN 21 VF ...335
SHUTTLE NF ...370
SIM CITY 2000 ...325
SPACESHIP WARLOCK NF ...370
STAR CRUSADER NF ...270
STARLORD ...285
STRIKE COMMANDER + PRIVATEER ...360
SYNDICATE PLUS VF ...385
THE COMPLETE ULTIMA VII NF ...360
THE DAGGER OF AMON RA ...430
THE EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE VF ...320
THE HORDE NF ...435
THE LABYRINTH OF TIME IF ...290
THE LEGEND OF KYRANDIA 3 NF ...285
THEME PARK MANUEL & TEXTE ...350
TORNADO + FALCON 3.0 ...285
TRANSPORT TYCOON VF ...325
UFO VF ...250
UNDER A KILLING MOON ...380
WARCRAFT VF ...329
WING COMMANDER 3 VF ...429
WING COMMANDER ARMADA RESEAU ...295
WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE VF ...265
X-WING COLLECTOR NF ...330
ZEPPELIN NF ...290

COLLECTION SANTE
DIETETIQUE ET SANTE VF ...239
LE COEUR EN DANGER VF ...249
SAUVE LA VIE VF ...249
LE SIDA EN QUESTION VF ...249

CULTURE, EDUCATION, CURIOSITES PC / CD-ROM
16 BITS SOUND MASTERPIECE ...79
3D ANIMANIA ...79
49 ER WINDOWS GAMES ...79
50 (25) WINDOWS GRAPHIC VIEWERS ...79
50 WINDOWS GAMES 2 ...79
50 WINDOWS GAMES 3 ...79
50 WINDOWS GAMES 4 ...79
ANGLAIS D'AUJOURD'HUI VOL 1 VF PC/MAC ...359
ANGLAIS D'AUJOURD'HUI VOL 2 VF PC/MAC ...359
ANGLAIS DES AFFAIRES VF PC/MAC ...359
ANIMALS KINGDOM ...245
ARCHITECTURE ANTIQUE VF ...269
ASIE VOL 1 (MEDIA SET) VF ...189
BUGS BUNNY (CARTOON) ...99
CITY 2000 ...129
CLASSIC CARTOON ...99
CLIP ART & FONTS LIBRARY ...79
COMMUNICATION MASTER ...79
CREEPY CRAWLIES ...405
DEEP VOYAGE ...215
DINOSAURES ...565
ENCYCLOPEDIE COUPE MONDE FOOT ...310
GUINESS ...445
ICON LIBRARY ...79
LA TECHNOLOGIE DU CD-ROM ...99
LE LOUVRE PC/MAC ...369
LE MONDE SOUS-MARIN ...400
LE VOYAGE AU MAROC ...215
LEAM DOS FOR FUN ...79
MEDIACLIP (MEDIA SET) ...189
MEDIATOOL (MEDIA SET) ...189
OPEN DOS ...79
PACK ENCYCLOPEDIE NATHAN 3"1/2 ...380
PACK EVEIL NATHAN 3"1/2 ...305
PARIS VF ...225
PAYSAGES (VOL 1) ...189
PC CORPS HUMAIN VF ...485
PHOTOGRAPHY TEACHER ...79
RAYTRACING STUDIO ...189
SPORTS BEST ...99
STOCK IMAGES V1 ...139
SUPER MEDIA CLIP BUNDLE (10 CD) ...399
TEDDY BRAVE ...175
TEDDY GREAT AVENTURE ...175
THE BEAUTY OF SAN FRANCISCO ...79
TRAVEL TO SPACE ...79
UNCOVER THE VEIL OF THE MEDITERRANEAN ...79
VIDEO CUBE ...149
WORLD OF EDUCATION ...79

CULTURE, EDUCATION EN VIDEO MPEG
D DAY THE OFFICIAL STORY ...260
ONE SMALL STEP ...260
THE HISTORY OF AVIATION V1 ...260

POUR ADULTES (INTERDIT - 18 ANS) CDX
101 SEX POSITION VOL 1 OU VOL 2 ...310
ADULT CD SAMPLER ...135
AMERICAN GIRLS OU VOL 2 ...205
BANKOK BEAUTIES ...169
BLIND SPOT ...149
BLONDE JUSTICE ...159
BORN TO LOVE ...169
CALIFORNIA XXX VERSION ...220
CAMP DOUBLE ...240
CHEEKY CHICS ...169
CLIMAX ...169
CLUB 69 ...169
COL. PRIVEE VOL. 1 ...140
COL. PRIVEE VOL. 2 ...175
COL. PRIVEE VOL. 3 ...140
CREME DE LA CREME ...310
CROWBERRY ...139
DEBBY DOES DALLAS ...270
DIGITAL SEDUCTION ...230
DIRTY NURSES ...169
DIRTY TALK 1 ...405
DYNASTIC BACKYARD FLOWERS ...139
ENDANGERED ...220
ENJOYABLE FIGHTERS ...139
ERUPTION ...169
EXOTIC EXTASY ...169
EXOTIC POSES VOL 1 ...165
EXPOSE ...225
EXTREME DELIGHT ...195
FANTASIES ...169
FRAT GIRL OF DOUBLE ...230
GIRS OF PLEASURE ...169
GIRLS OF VIVID 1 OU VIVID 2 ...219
GIRLS GIRLS GIRLS ...225
HENPECKING ...139
HIDDEN OBSESSIONS ...395
HOT LOVERS ...169
HOT PICS ...185
IMMORTAL DESIRE ...159
INSATIABLE WOMAN ...139
KAMA SUTRA ...310
LA TRAVIATA ...135
LADIES CLUB POKER ...240
LUSCIOUS LIPS ...169
MAIN STREET USA ...220
MARIED WOMEN ...199
MASK ...215
MEN'S CLUB ...139
MOVIES FOR THE NIGHT ...139
MY ASIAN LADIES VOL 1 ET 2 ...135
MYSTIC OF ORIENT ...310
NAUGHTY PUSSIES ...169
ORIENTAL NIGHT VOL 3 ...139
PARTY TIME ...169
PEARL MOVIE ...139
PINK LADIES ...139
PINK SHEATS ...169
PLEASURE ISLAND ...169
POM MANIA ...265
PRETTY BABY ...139
PUSSY GALLORE ...169
RASTERMAN GAME ...185
RED HOT ...169
SECRETS INTERACTIVE ...215
SENSUOUS GIRLS ...185
SEXUAL OBSESSION ...230
SINFULLY YOURS ...225
SIXTY NINE ...169
SMASHING ...169
SURFER GIRL ...220
SWEET SUMMER ...139
TABOO 1994 ...139
THE SEXIEST WOMAN ON CD ...160
THE SWAP TWO ...159
TIGHT SQUEEZE ...169
TOP HEAVY ...169
TRACI I LOVE YOU ...195
UNDERGROUND ADULT ...185
WEEK END AT ERNIES ...240
WET DREAMS ...169
WIDE OPEN ...169
WOMEN OF VENUS ...175
WOMEN WHO LOVE MEN ...310
WORLD'S BEST BREATS ...185

LOGICIELS EDUCATIFS «MICRO-C»
PACK CP / CE1 / CE2 / CM1 / CM2 ...239
PACK COLLEGE 6 / 5 / 4 / 3 ...279
DECOUVERTES CD ROM ...279
MC FICHIER ...379

JEUX ET IMAGES POUR ADULTES - CD
(INTERDIT - 18 ANS)
BRIGITTE LIVE ...399

AMIGA CD 32 (Port 100 F, CEE + 15 F)
CONSOLE CD 32+2 JEUX (Oscar et Diggers) .2 490
CARTE VIDEO CD 32 MPEG (Port 35 F, CEE + 15 F) .1 680
PADDLE SUP CD32 (Port 35 F, CEE + 15 F) ...180

GAMME DOMOTIQUE (Port : Tél.)
KIT 1 VOIE + 2 MODULES ...1 320
KIT 2 VOIES + 2 MODULES ...3 090
PACK 3 MODULES LAMPES ...700
PACK 3 MODULES APP. ELECTRIQUES ...700

GAMME TRUSTMASTER (Port : Tél.)
CARTE ACM TRUSTMASTER ...259
MANETTE F16 FLCS ...1 050
MANETTE FLIGHT CTRL SYSTEM ...605
MANETTE FLIGHT CTRL SYSTEM PRO .1 035
MANETTE DE GAZ ...1 035
PALONNIER RUDDER CONTROL ...1 120
VOLANT FORMULE 1 + INDY CAR ...1 185

ACCESSOIRES POUR JEUX (Port : 55F, CEE + 35F)
BOITE RANG. 10 DISQ. 3"1/2 ...15
BOITE RANG. 15 DISQ. 3"1/2 ESC. ...40
BOITE RANG. 20 DISQ. 3"1/2 COMP. ...30
BOITE RANG. 40 DISQ. 3"1/2 ...38
BOITE RANG. 50 DISQ. 3"1/2 ...40
BOITE RANG. 100 DISQ. 3"1/2 ...50
BOITE RANG. 110 DISQ. 3"1/2 TIROIR ...115
BOITE RANG. 14 CD ROM ...32
BOITE RANG. 25 CD ROM ...38
CASQUE HIFI STEREO SANS FIL INFRAROUGE 379
POIG. FLIGHTSTICK ...350
POIG. JOYSTICK QUICKFIRE/ROCKFIRE ...155
POIG. OMNI. INTRUDER 5 ...255
POIGNEE JOYPAD (PADDLE) EAGLE ...85
VOLANT AVIATION FIGHTER ...149

MUTIMEDIA (Port 70F, CEE + 35F)
CARTE KORG WAVE (UPGRADE) ...895
CARTE SOUND BLASTER PRO VALUE ...399
CARTE SB 16 VALUE ...799
CARTE SB 16 MULTI CD ...1 050
CARTE SB 16 ASP MULTI CD ...1 500
CARTE SB 16 AWE 32 ...2 240
CARTE BABY BOOMER AVEC 2 HP ...200
CARTE MASTER BOOMER S. AV. 2 HP ...389
CARTE REELMAGIC FULL MPEG ...3 500
CARTE REELMAGIC LITE MPEG ...2 375
LECT. CD ROM DV INT. PANA ...899
LECT.CD ROM QUAD. VIT.+ INTERFACE .1955
INTERFACE + CABLES PANASONIC ...100
CABLES POUR PANASONIC ...50
PUISSANCE 16 ...2 450
PUISSANCE 16 MANAGER ...3 445

Réalisation Press' Communication (1) 30 15 09 50 - Prix Modifiables sans préavis, dans la limite des stocks disponibles et sous réserve d'erreur typographique.

Règlement par chèque , mandat postal ou C.B. (préciser le n° de la carte, la date de validité et les signataires autorisés) - Port jeu : France Colissimo 48 h 25 F pour toute commande < 1500 F - > 1500 F : Franco de port - CEE 40 F pour le 1er jeu + 15 F par jeu supplémentaire.

❐ Je joins un chèque ❐ Je joins un mandat postal ❐ Je paie par C.B. ❐ Eurochèque (Ajoutez 30 FF) et je complète les lignes ci-dessous :
Nom/Prénom .... Adresse .... CP .... Ville ....
Carte n° .... Date d'expiration .... Signature obligatoire

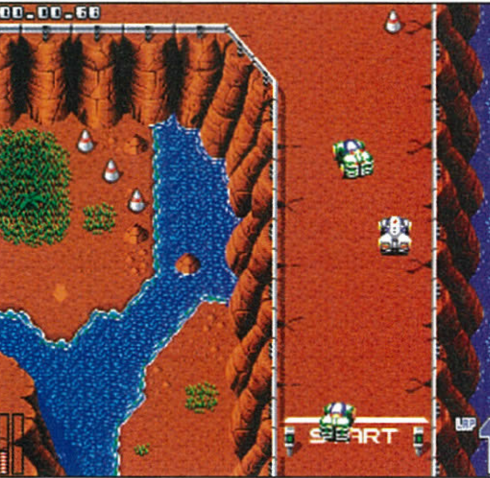
Désignation	Total TTC



A.T.R.

AMIGA

Sur la deuxième marche du podium !



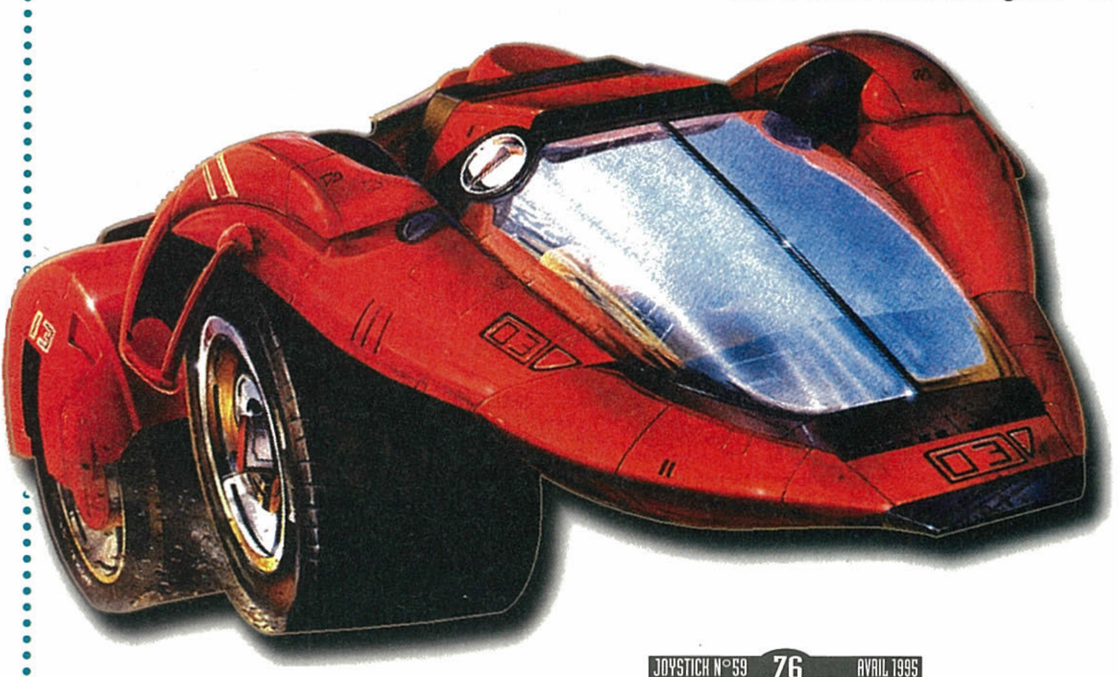


Les circuits alpins sont les plus difficiles entre tous, en grande partie à cause de leur tracé aussi biscornu que peu discernable.

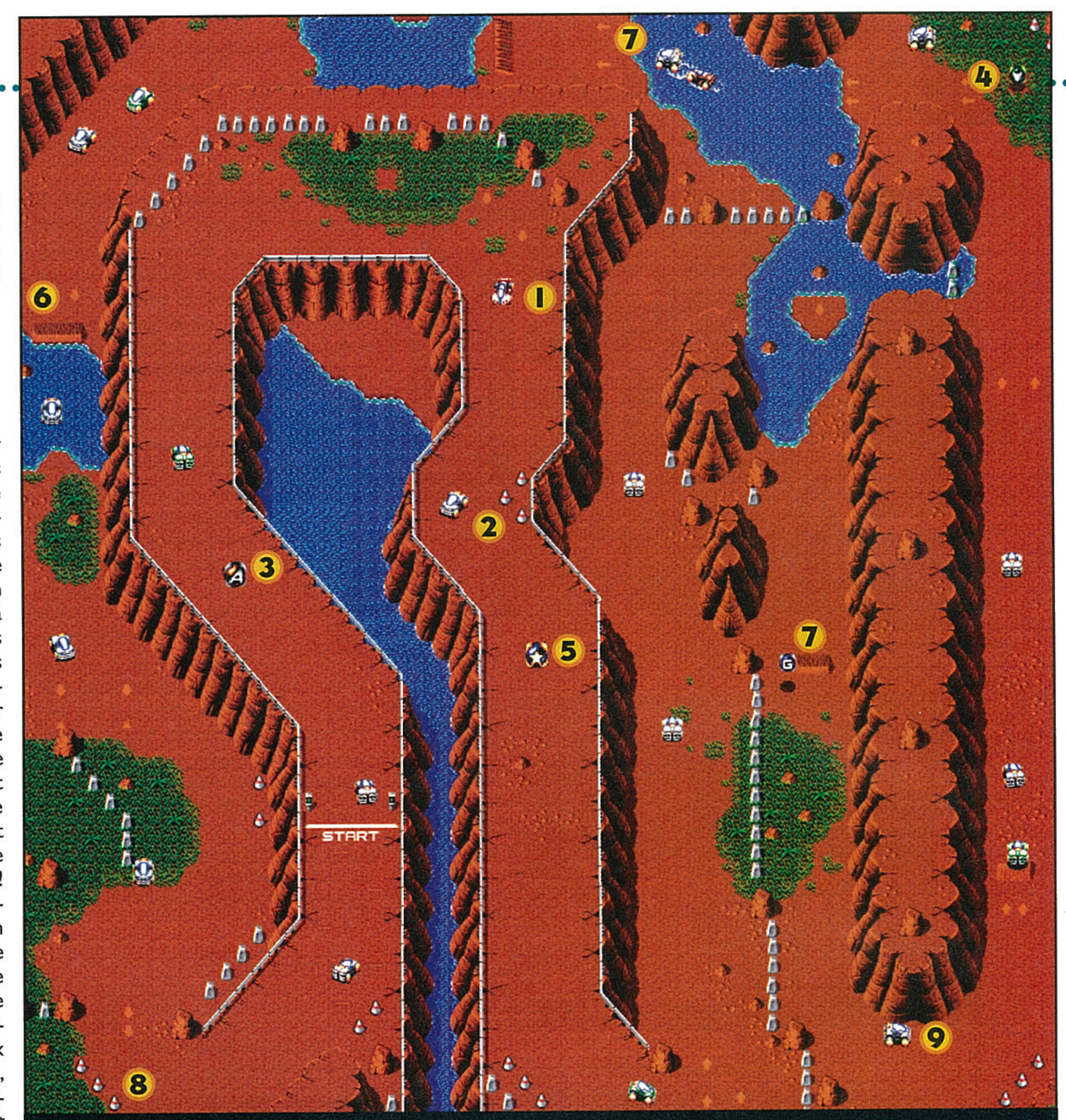
Après Overdrive, voici que Team 17 récidive avec une nouvelle course de voitures miniatures. Rien à faire, le genre est toujours aussi sympa !

PINKY

Je hais Lord Casque Noir ! Incroyable ce que cet arrogant personnage peut parfois me porter sur les nerfs. Enfin, j'exagère quand même un petit peu : en réalité, ce garçon est le meilleur ami que l'on puisse avoir tout au long de la journée. Il ne devient insupportable qu'à partir du moment où un simulateur de courses de voitures pointe le bout de son aileron. En un éclair, le doux Lord Casque Noir se mue alors en son terrible alter ego, Lord Calvet Noir, le dieu des jeux de 'oitures. Il n'a de cesse de lancer des défis à tout le monde, du genre "Tu veux que je t'éclate tous tes records vite fait ?", ou "Je vais encore être obligé de te coller une râclée ?". Et le pire dans tout cela, c'est qu'il le fait ! Avec une diabolique habileté, il dispose en effet en deux temps trois changements de vitesse de ses adversaires, l'occasion pour le malheureux perdant d'entendre une fois de plus son rire sardonique de gros nain. Il faut dire qu'avec son mètre vingt (s'il se tient perché sur un bottin) et ses trente kilos tout mouillé, il a vraiment le profil d'un pilote de course, LCN. Tenez, je me demande parfois s'il n'a pas été jusqu'à se faire ôter un ou deux os, histoire de gagner une seconde au tour. Et qui donc pensez-vous qu'il choisisse presque toujours comme victime expiatoire ? Gagné, votre serviteur, bien sûr ! Précisons, pour plus de clarté, que je suis également un fanatique de ce type de logiciel, ce qui me pose systématiquement en position de rival malheureux. Voilà pourquoi, lorsqu'il m'est donné la chance de tester un soft de ce type, je passe les trois nuits suivantes à faire d'atroces cauchemars, peuplés de petits êtres roux ricanants. Heureusement, je peux me consoler en pensant aux pâtées mémorables que je lui ai collées à Need For Speed sur 3DO, l'unique soft échappant à son étouffante hégémonie. Au fait, pourquoi je vous raconte tout cela, moi ? Ah oui, ça me revient, parce que précisément, ce sont les pen-



sées qui me sont venues à l'esprit alors qu'atterrissait sur mon bureau le dernier logiciel de Team 17 au nom très évocateur d'All Terrain Racing, ATR pour les intimes.



- 1 : Plus difficile à contrôler que les autres bolides, cette FI est également bien plus rapide pourvu que l'on fasse preuve d'un minimum de doigté.
- 2 : Une jeep 4 x 4. Lente, mais collée à la route comme un train sur ses rails.
- 3 : Ce bonus vous fournira, une fois ramassé, une meilleure accélération pour toute la durée de la course. Comme dirait HAL, c'est très cool.
- 4 : Grâce à cette pastille, vous verrez une bonne part des dommages subis par votre voiture disparaître comme par enchantement.
- 5 : Le must ultime des bonus. Sa collecte vous rapportera d'un seul coup une meilleure accélération, une plus grande vitesse de pointe et des pneus neufs.
- 6 : Les tremplins sont utiles pour sauter au-dessus d'un obstacle et éviter de perdre du temps à vous embourber.
- 7 : Ici, pas moyen d'éviter de se mouiller, le mieux est encore d'adopter la trajectoire qui vous permettra de regagner le sec au plus vite.
- 8 : Les cônes n'endommagent pas votre voiture, mais ils vous ralentissent en revanche considérablement. Et se régénèrent à chaque tour !
- 9 : C'est moi, là, comme à la télé ! Coucou maman, j't'avais bien dit que j'srais célèbre un jour !

L'Histoire bégaie une fois de plus

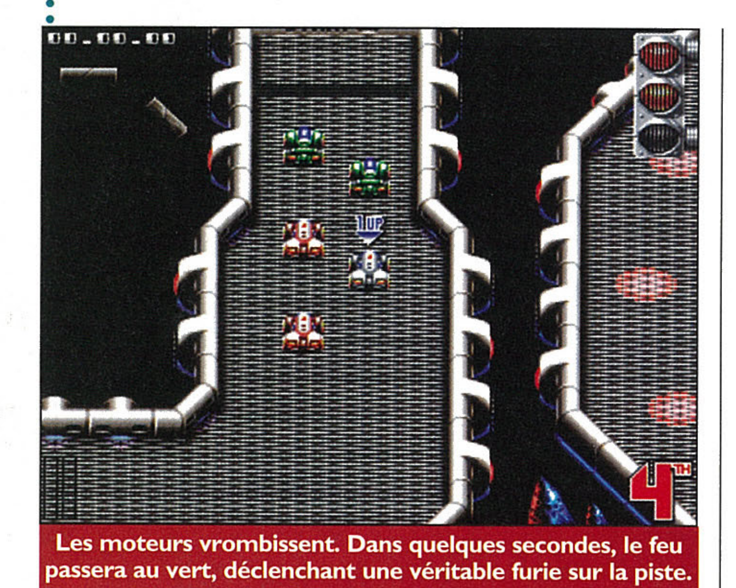
Depuis la nuit des temps, entendez par là, dans ma bouche d'amnésique, depuis l'aube des jeux vidéo, il a toujours existé des produits de ce type. Depuis l'antédiluvien (quand je vous disais que les dates et moi, ça fait deux... ou trois, je ne sais plus) Super Sprint d'Atari, bon nombre de joueurs se sont escrimés à tenter de faire adopter par leurs bolides miniatures les meilleures trajectoires possibles, à se mesurer encore et toujours au meilleur tour réalisé. De par le nombre astronomique de softs de ce type existant, on pourrait croire que la sortie d'une énième version ne peut susciter, chez le joueur moyen, qu'une profonde lassitude. Pourtant, ce n'est à mon avis pas le cas, pour la simple raison qu'il s'agit là d'un concept inusable ! L'émulation que provoquent les parties à plusieurs joueurs humains en simultané, l'éternelle lutte contre ce satané chronomètre, sont autant de facteurs qui permettent à ATR, comme à ses prédécesseurs, de demeurer toujours aussi plaisant à jouer. J'en veux pour preuve le nombre de testeurs, non seulement de Joystick, mais également de son petit frère, Joypad, qui ont accouru dans la salle de tests pour "en faire une petite". C'est bien simple, je n'ai pu récupérer le joystick de l'Amiga, au bout de quelques heures d'inactivité forcée, qu'au prix d'un sérieuse gueulante ! Non mais, c'est qu'ils se croient tout permis, y compris de conduire, eux !

Jusqu'à six joueurs !

Bon, assez disserté sur les mérites de chacun, voyons à présent comment se présente le soft lui-même. Donc, ATR est un beat'em up où vous devez affronter douze combattants de force croiss... hum, excusez-moi, je rembobine un peu tout ça... ssiorc ecrof ed stnattabmoc ezuod retnorffa zeved suov ùo pu me'taeb nu tse TRA cnoD. Ouf, voilà, ça va mieux ! Donc ATR est une course de voitures en 3D isométrique à laquelle peuvent prendre part jusqu'à six joueurs. Pas en simultané, hélas, les réseaux locaux sur Amiga ayant tendance à se raréfier ces temps-ci, mais dans un mode "championnat" opposant successivement deux des compétiteurs à la fois. Si vous êtes un peu moins populaire que cela, et n'avez qu'un seul pote en permanence sous la main, passez donc en mode "Battle". Dans le premier comme dans le deuxième cas de figure, l'action ne se déroulera pas en multi-fenêtrage comme on en a l'habitude, mais selon une nouvelle méthode d'attribution de points. Je m'explique : si vous parvenez à prendre suffisamment d'avance sur votre concurrent pour le faire sortir de l'écran de jeu, l'ordinateur le ramènera automatiquement juste derrière vous ; mais cette opération vous rapportera un point. À chaque tour bouclé, le premier des deux franchissant la ligne d'arrivée verra son compteur automatiquement crédité de deux points. Le premier des deux parvenant à un nombre d'unités paramétrable avant le début de la course, sera sacré vainqueur. Bien évidemment, toute la difficulté réside dans le fait que lorsque vous êtes en tête, la portion de circuit visible devant vous est bien moindre que lorsque vous êtes en queue, rendant par là-même plus ardue l'anticipation des prochains virages. Enfin, si vous êtes seul au monde et n'avez pas d'amis ou de singes savants, pas de panique, vous pouvez alors vous orien-

VRAI FAUX

Les membres composant le groupe des Chippendales sont : Léo de Urlevan, Moulinex, Pinky, Iansolo, Lord Casque noir, Felix Potin, Luigi Lavazza, Justin Bridou, Papy Brossard et Monsieur Propre.
ABSOLUMENT FAUX.
Mais ça m'a permis de boucher un trou dans la page.



Les moteurs vrombissent. Dans quelques secondes, le feu passera au vert, déclenchant une véritable furie sur la piste.

Dans l'espace, personne n'entendra votre moteur rugir...

ter vers le mode "arcade". Dans ce cas, vous êtes opposé à quatre autres bolides gérés par votre bécane, le but étant d'arriver dans les trois premiers au terme des septs tours qui composent une course. Si par malheur, vous terminiez quatrième (cinquième est absolument hors de question), le soft vous laisserait UNE chance supplémentaire de poursuivre votre périple (un crédit, quoi), le deuxième échec étant impitoyablement sanctionné d'un "Game Over". Notons, pour conclure, que les modes "championnat" et "battle" contenteront également les fanatiques de jeux d'arcade purs et durs, puisqu'il est possible d'y activer une option "armes" qui permettra alors aux compétiteurs de tirer des missiles sur leurs devanciers, les seconds pouvant répliquer en larguant des mines derrière eux.

De la variété

Ah ha, je sens que je vous ai fait très peur avec cet intertitre ! Rassurez-vous, cela ne veut nullement dire que la bande sonore est composée de chansons de Nicoletta et Florent Pagny, mais uniquement que le soft dispose de suffisamment de variété dans ses décors et ses options pour retenir l'intérêt du joueur. Les voitures, tout d'abord : il en existe trois types distincts, dont les caractéristiques sont complètement différentes en terme d'accélération, de vitesse de pointe et de tenue de route. Ainsi, si les Jeep 4 x 4 et les buggys sont d'une prise en main assez aisée, il en va tout autrement des F1 qui dérapent dans tous les sens à la moindre occasion. En contrepartie, ces dernières disposent d'une accélération à enrhumer un Mirage 2000. Pour ce qui est des circuits, la monotonie n'est pas non plus de mise, puisque les cinq décors différents (plage, canyon, montagne, lune et espâââce) ne totalisent pas moins de 40 circuits de difficulté croissante. Enfin, pour achever de rendre la partie passionnante, Team 17 a pensé à inclure divers power-up et autres billets de banque sur votre route que vous collectez en passant dessus. Les power-up (vitesse, accélération, suspension et tenue de route) prennent effet immédiatement et durent jusqu'au terme de la course, tandis que l'argent vous permet, au terme de chaque niveau, d'aller faire vos emplettes dans un magasin pour améliorer, cette fois de façon définitive, votre véhicule.

Une réalisation tous terrains

Techniquement parlant, ATR prolonge sans efforts la bonne impression qu'il vous avait sans doute faite jusque-là. L'animation est un modèle du genre (ce qui n'est pas une surprise sur une machine comme l'Amiga, si je puis me permettre une petite considération partisane), à la fois très rapide et d'une fluidité impeccable. ATR étant destiné à tous les Amiga, la palette AGA n'est donc pas exploitée, et pourtant le graphisme en 32 couleurs du soft est très réussi, presque aussi coloré et bien plus fin que du VGA, de quoi faire pâlir (!) d'envie un PCiste frimeur.

Terminons avec les musiques et bruitages d'ATR, fort honnêtement réalisés, avec une mention spéciale pour les seconds, et plus particulièrement le crissement des pneus lors des dérapages qui est très réaliste. Alors, le meilleur du genre sur Amiga ? Pas tout à fait, car il subsiste à mon sens deux petits défauts qui l'empêchent d'égaler l'extraordinaire Skidmarks, testé dans Joystick n° 47. D'une part, on peut tout de même regretter l'absence d'un mode "deux joueurs" en multi-fenêtrage en sus du système d'attributions de points, ou au moins la possibilité de relier deux bécanes en série pour les parties à deux joueurs. Par ailleurs, on peut peut-être déplorer le manque de clarté des circuits en montagne (la neige recouvre tout), où l'on ne maîtrise le tracé qu'après de multiples essais. Mais que cela ne vous empêche pas, si vous affectionnez ce type de jeu, de vous précipiter chez votre revendeur pour faire l'acquisition d'ATR, car vous ne pourrez manquer de vous y amuser comme des petits fous, surtout à deux. Et si en plus, vous n'avez près de chez vous aucun Casque Noir pour vous narguer, le bonheur n'en sera que plus complet...

EDITEUR : Team 17 • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48.18.50.00. • NOTICE : VF • NBRE DE JOUEURS : 2 en simultané, 6 joueurs en "poules" • PREVU SUR : PC • CONFIG. MINIMUM : 1MO de ram



tips

- La plupart des circuits comportent des petits raccourcis. Aussi, n'hésitez pas à couper le tracé lorsque l'occasion vous en est offerte, vous ne serez pas pénalisés pour autant.
- Choisissez de préférence les F1 : avec un peu d'habitude, c'est avec elles que vous obtiendrez les meilleurs résultats.

Beau, rapide et jouable, ATR ne connaît qu'un seul maître, un certain Skidmarks...

Sur la plage, les difficultés majeures sont ces flaques d'huile où il est interdit d'accélérer, sous peine de sortie de route immédiate.

INTERET 85

+

La qualité de l'animation.
40 circuits différents !
Irrésistible à deux.

-

Pas de multi-fenêtrage.
Les tracés montagnards un peu confus.

TECHNIQUE 80

Premier Manager 3

PC

Ils ont des ballons ronds...

PINKY



Il y a des éditeurs, comme ça, qui manquent un peu d'à-propos. Tenez, Gremlin Graphics, qui vient de changer récemment d'enseigne pour adopter celle, plus dans le vent (gare au syndrôme du "destin de feuille morte"...), de Gremlin Interactive. Moi, si j'avais été à leur place, j'aurais plutôt renommé ma compagnie Grrr Interactive ! Pourquoi ? Tout simplement parce que c'est précisément le cri que m'inspire leur dernière réalisation, à savoir Premier Manager 3. Quoi, parce qu'il leur a fallu trois tentatives avant d'en arriver à un résultat pareil ? Non mais, je rêve...

Je m'explique : à l'instar de bon nombre de simulations de management d'équipe de football, ce nouveau logiciel est particulièrement exhaustif pour ce qui est du domaine de la gestion, allant même jusqu'à gérer l'entraînement de chaque joueur en particulier, l'emploi de recruteurs ou la possibilité de se faire virer en cours de saison. Seulement, les scènes de matches sont autant ratées que l'aspect gestion est réussi. Ici, rien n'a bougé depuis la version Amiga, c'est-à-dire que vous aurez la joie d'admirer des joueurs microscopiques raides comme des piquets qui s'agitent frénétiquement sur un terrain dépourvu de buts. Moins réaliste, tu meurs ! De plus, les équipes et divisions représentées ne sont même pas françaises, rien n'a été traduit (si ce n'est le manuel, tout de même !) comme cela avait été le cas pour Carton Rouge.

STANDARD : PC • EDITEUR : Gremlin • DISTRIBUTEUR : PPS (1) 43.59.47.47

Direction poubelle, il ne passe pas par la case départ, il ne touche pas 20 000 !

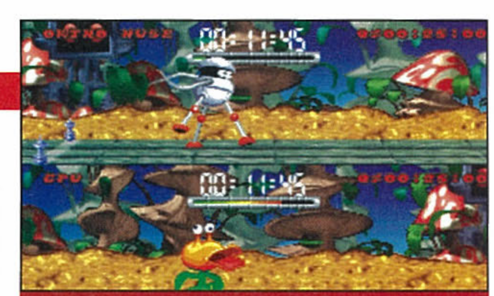
TECHNIQUE	20
INTERET	50

Alien Olympics

PC CD-ROM

Zeus... téléphoner... maisooon...

LÉO DE URLEVAN



Le 60 m fera souffrir votre clavier ou votre joystick comme jamais.



Ce jeu aux règles simples vous obligera à rester dans l'écran, alors que tout bouge de plus en plus vite.

Notre jeu se déroule en plein Olympiades extra-terrestres dont les sportifs sont des espèces de barbapapa (vous vous souvenez "barbatruc", "barbamaman" et à la fin barbapapa qui disait "hup hup hup, une bonne chose de faite" ?). Ce sont des J.O. réadaptés à la sauce futuriste et qui se veulent comiques. Malheureusement, ils ne font que se vouloir et on est bien loin de la parodie des Monty Python. Il existe une quinzaine de sports différents, certains classiques, le 60 m, le 100 m haies, le saut à la perche et d'autres plus novateurs comme le lancer de nains, le saut sur mur ou des jeux plus novateurs, pas originaux mais qui sont des adaptations de jeux d'arcade comme Asteroids.

La réalisation est exécrable : c'est moche – enfin, tout est relatif ! – alors on va plutôt dire que c'est kitch, c'est saccadé, là c'est pas relatif du tout, donc on va dire que c'est vraiment mauvais. Les programmeurs ont, ces temps-ci, une fâcheuse tendance à avoir la nostalgie du CPC. Pour aller plus vite dans une épreuve de course, il faut appuyer consécutivement sur deux touches de son clavier, un très bon moyen de le niquer. Quand vous jouez à deux, l'écran se divise en deux fenêtres et vous bousillez donc deux fois plus de touches sur l'ordinateur.

EDITEUR : Mindscape (16) 99.79.66.48 • NOTICE : Français • NOMBRE DE JOUEURS : 8 joueurs maxi, 2 joueurs simultanés • DISPO SUR : PC. • CONFIG RECOMMANDÉ : Un clavier en acier trempé.

TECHNIQUE	40

Alors que l'heure est aux jeux réalistes et mignons, il arrive que l'on tombe sur un produit qui nous ramène, telle la madeleine de Proust, des années en arrière. La nostalgie, oui, mais pas sur un jeu pareil!

INTERET	45







Extractors

PC CD ROM, CD32



Germinal Next Generation

Léo de Urlavan



Des satellites en forme d'îles, des îles flottantes donc, sont en suspension dans les cieux. Ils sont très riches en minéraux variés et plus particulièrement en diamants, bijoux et pierres précieuses diverses. Une équipe de mineurs que vous dirigerez va donc s'occuper de récupérer un maximum de ces richesses et désactiver les quelque 25 îles que représente chacun des différents niveaux du soft. Cinq niveaux bonus supplémentaires seront également disponibles. Pour corser un peu le tout et que ce jeu ne soit pas qu'un banal jeu de plates-formes, il vous faudra désactiver les générateurs fournissant l'énergie nécessaire à chaque île. Vous dirigerez une équipe de cinq personnages de trois races différentes, qui auront chacun leur spécialité. L'un a une résistance importante, les autres sont plus forts et peuvent ainsi creuser des galeries plus facilement sans que le personnage dise toutes les cinq minutes qu'il est fatigué. Quand ses battements de cœur, symbolisés par un cœur (bien foutu, hein ?) au-dessus de la tête du personnage, deviennent trop rapides, cela signifie qu'il est fatigué, et il vaut mieux utiliser vos autres bonshommes, car de toute façon, il ne va pas tarder à se pieuter. Il existe, dans ce soft, une sorte de tutorial où l'on peut s'entraîner à sauter, creuser des galeries, faire exploser des générateurs, ce qui est fort pratique car la prise en main s'avère difficile. Techniquement, on ne peut pas parler de réussite car les scrolls sont saccadés, et graphiquement, on dirait Lemmings (le premier) qui commence à dater.

EDITEUR : Millenium • DISTRIBUTEUR : PPS : (1) 43.59.47.47





NBA Live 95

PC CD ROM

Le meilleur du basket

Réaliser un jeu de basket à la fois complet et parfaitement jouable, relève de l'exploit. C'est pourtant ce que vient de faire Electronic Arts à travers l'adaptation de NBA Live'95 déjà présent sur console. Un must en matière de simulation sportive.

LORD CASQUE NOIR



VRAI
FAUX

Les PC sont de plus en plus bruyants

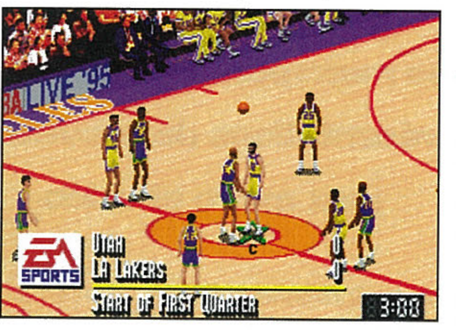
VRAI

Selon les dernières statistiques, 20 millions de PC dans le monde sont équipés d'une carte sonore.

Si les utilisateurs de PC se voient comblés de programmes rivalisant de techniques révolutionnaires, ils ne le sont guère par les simulations sportives de qualité. Il y a deux mois, je critiquais justement un jeu de basket en 3D, lui reprochant son aspect trop fouillis et ses graphismes plutôt moches. Force est de constater qu'en matière de jeu de sport, rien ne vaut la simplicité. Plus la représentation du terrain est compliquée, et moins c'est jouable. Avec NBA, rien de tout cela. Une vue des trois quarts haut sur le terrain, une animation classique des personnages, des couleurs tranchées pour mieux les distinguer. L'action, quant à elle, est claire, nette et précise.

Des capacités étendues

À l'instar de Fifa Soccer, les auteurs du jeu ont apporté un soin exceptionnel à la présentation de leur produit. L'introduction, tout d'abord, vous plonge dans l'ambiance des salles de basket grâce à un mélange d'images de synthèse et de films vidéo dignes d'un générique télé. Viennent ensuite les menus eux-mêmes entièrement en S-VGA et au design parfait. Ça sent la touche Mac à plein nez. Qui peut le moins, peut le plus, ces pages sont accompagnées par des musiques d'excellente facture et des bruitages stéréo tenant compte de la position du bouton sur l'écran. Ce n'est peut-être là qu'un petit détail, mais il prouve à quel point Electronic Arts a peaufiné son produit.



NBA propose trois modes de jeux : "Exhibition" qui permet à deux équipes de s'affronter au sein d'un match amical, "Season" pour disputer une saison complète à la tête d'une équipe, et enfin "Play-Off" pour commencer un tournoi par éliminatoire. De par la richesse des données que comprend le soft, ces deux dernières options intéresseront avant tout les pratiquants de ce sport. Ils y retrouveront l'intégralité des joueurs de la NBA (93 & 94), la photo et les caractéristiques de chaque joueur, pourront effectuer des comparaisons entre eux et sélectionner l'une des 33 équipes présentes dont deux équipes "All Star" et quatre équipes personnalisables. Comme le dit, à juste titre, la documentation, "vous pouvez mettre votre calendrier sportif à la poubelle, toutes les infos sont dans le jeu !". Il est même possible de procéder à des transferts de joueurs entre les équipes. Mais cet amas de données n'est pas là que pour nous renseigner, le programme tient compte des performances des différents joueurs pendant le jeu. Ainsi, l'option "Arcade" ne tient-elle pas compte de la fatigue, et les participants ne commettent-ils pas de fautes. En Simulation, la qualité de jeu se dégrade au fil du temps, et les joueurs commettent de plus en plus de fautes, et cela en fonction de leurs statistiques réelles.

Selon le nombre de potes tranquillement installés à vos côtés (attention, il y en a un qui touche à ta meuf, derrière toi !), rien ne vous empêche de leur proposer une partie à quatre ! Yaouuh, quel riche idée ! Non seule-



Le mouvement des joueurs est très réaliste et fluide. Sur 486 DX 33 équipé d'une carte Tseng Labs 4000 (ISA), le scrolling ne montre aucune faiblesse.

Pour peu que votre ordinateur soit suffisamment puissant, vous pourrez bénéficier du mode S-VGA. Le champ de vision est beaucoup plus large, mais la faible taille des joueurs nécessite un moniteur de grande taille si l'on ne désire pas perdre une seule miette du spectacle.

Les menus sont extrêmements soignés et ultra-complets. Grâce aux données sur le NBA saison 93 & 94, vous saurez tout sur le sport national des États-Unis.

ment c'est hyper fendard, mais en plus tu viens de sauver ton couple. Bravo ! Ah ça oui alors, bravo ! Il faut tout de même disposer de deux joysticks, d'une souris et d'un clavier. Dès lors, chaque joueur choisit son camp, si bien que l'on peut se retrouver à deux contre deux, à trois contre un, ou bien à quatre dans le même camp.

Difficile de faire mieux

Quelle que soit la combinaison choisie, les autres joueurs sont gérés par l'ordinateur avec une agilité qui dépend directement du niveau de difficulté sélectionné au départ (du mode débutant au mode pro). Notez que, là encore, la présentation des menus est une référence absolue.

Une fois les sélections effectuées, la partie peut enfin débuter. L'écran se présente en 3D isométrique et se déplace en fonction de la position du ballon. Premier point très positif, le scrolling est d'une fluidité incontestable et le champ de vision suffisamment important pour que l'on puisse contrôler le jeu avec une grande facilité. Les possesseurs de Pentium ou de 486 DX2 66 Local Bus auront suffisamment de puissance pour afficher un mode S-VGA offrant un champ de vision égal à 90 % du terrain, mais qui n'a d'intérêt que si l'on dispose d'un écran de 17 pouces, les joueurs étant un peu petits dans le cadre d'un moniteur standard. Second point excellent, la jouabilité. Rares sont les softs sur PC offrant un tel agrément de jeu. Les déplacements souples et la mise en œuvre aisée des différents coups possibles n'ont pas d'égal sur cette machine, à quelques rares exceptions près. Concernant la gestion des autres basketteurs par l'ordinateur, elle est si intuitive que l'on a l'impression qu'ils comprennent ce que vous avez l'intention de faire ; si bien qu'il devient presque inutile de sélectionner soi-même le joueur le plus intéressant en vue d'une passe par exemple. Il est certain qu'en mode "pro", le maniement demande une plus grande exactitude mais ce n'est que l'ordre logique des choses. En comparaison avec leur jeu précédent, Jordan in Flight, on ne peut que constater de très nettes améliorations quant au plaisir de disputer une partie. Plus aucune sensation de désordre, une clarté d'affichage sans pareil, il aurait été difficile de faire mieux. Bon, c'est vrai, certains diront qu'il faut nécessairement aimer le basket pour jouer à NBA. Eh bien, pas du tout figurez-vous ! N'étant pas moi-même un fervent admirateur de ce sport, ni même de Cindy Crawford, et encore moins du vélo à 12 vitesses de mon beau-frère, j'ai éprouvé un réel plaisir aux commandes de NBA Live'95. Il faut dire que, côté ambiance, ils ont mis le paquet ! Cris de la foule, bruits du ballon, commentaire, musiques rythmées de temps à autre, comment ne pas craquer ? Allez, quelques petits trucs pour vous convaincre définitivement : on peut interrompre une partie pour remplacer un joueur, revivre la dernière action au ralenti via un petit menu de commande situé en haut de l'écran, lire la documentation pour se distraire, boire du Pepsi comme Jordan, regarder la boîte du jeu à l'infini, essayer de faire du frisbee avec le CD... avouez que l'on en a pour son fric, non ? Pour résumer, vous aurez évidemment compris que NBA Live'95 est à n'en point douter le meilleur jeu de basket à ce jour sur PC, et vous auriez tort de vous en priver.

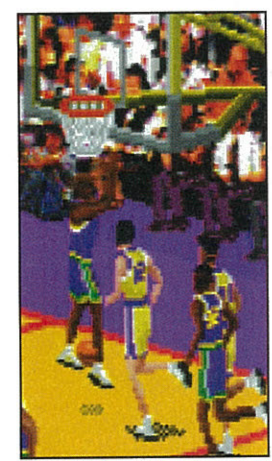
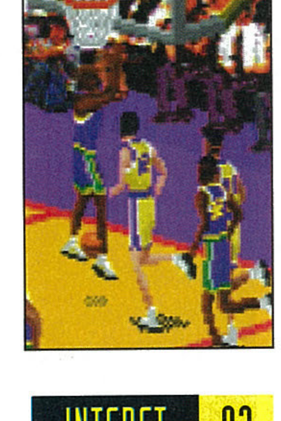
EDITEUR : Electronic Arts (16) 72.17.07.83 • TESTÉ SUR: 486 DX2 • CONFIG MINI : 386DX40. • NOTICE : VF
DISPONIBLE SUR : Console •

Que vous soyez ou non un adepte de basket, vous ne pourrez regretter votre achat. La meilleure simulation de ce sport sur PC

Contrairement à d'autres produits, il n'existe pas de combinaisons de touches permettant de faire un coup particulier. C'est l'ordinateur qui s'en charge selon la position de l'attaquant.



Ci-dessous, le très fameux emblème de la non moins célèbre équipe: les "Vache qui rit" from Chigago

INTERET	92

+
Une excellente jouabilité (sauf à la souris)
Une présentation soignée
Une bande son irréprochable

−
Le temps est pourri
J'ai cassé mon bec
Ah, si, euh... ah ben non en fait.

TECHNIQUE	86



Quand on rentre dans le bureau de Claude pour lui demander du boulot, on ne sait pas du tout ce que l'on aura à tester quand on en sortira. Il faut croire que ce fut mon jour de chance, je suis tombé au bon moment et j'ai choisi ce soft plutôt qu'un autre. Une putain de bonne journée venait de commencer, qui allait durer 48 heures.

RENEGADE

BATTLE FOR JACOB'S STAR

PC CD ROM

MEGASTAR joystick

Une surprise inespérée...

C'est à peine si je peux croire ce que je vais vous raconter ! À tous les points de vue, d'ailleurs (NDLR : Je le dis toujours, méfiez-vous de ce qu'écrivent les journalistes). Pour commencer, l'action de ce jeu se déroule au LXIVe siècle (64e). Je n'en reviens pas, la plupart de tous les jeux que nous sommes amenés à tester se déroulant au XXXe (30e), voire rarement au XXXXe (40e) siècle. On peut vraiment dire qu'ils ont mis les bouchées doubles. On sent bien que la révolution informatique est en marche. Mais que se passe-t-il donc, dans ces années-là ? Un virus appelé la peste neigeuse a détruit

LÉO DE URLEVAN

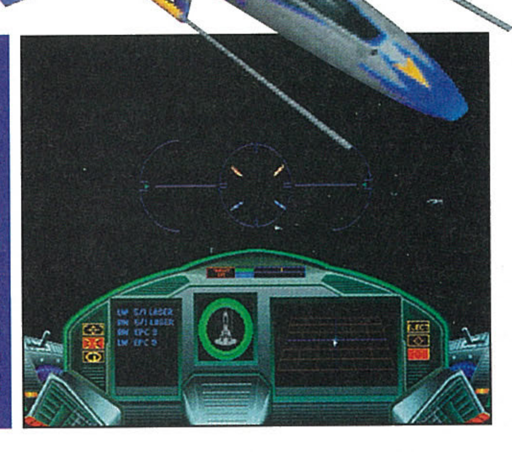
80 % de la population humaine, alors que les techniques les plus modernes étaient mises en place pour explorer la galaxie. Tous les survivants décident donc de quitter la Terre, devenue un gigantesque cimetière. Bien entendu, des colonies s'établissent sur des planètes habitées, parfois simplement pour s'emparer de leurs richesses naturelles ; souvent même. C'est sur celle des Kess-Rith et des Ssora que l'affaire tourne au vinaigre. Les humains se font battre 5 à 1. Bon d'accord, ils jouaient pas à domicile, mais ça fait mal quand même.

Plus sérieusement, une guerre éclate entre les deux races, qui, jusqu'à l'arrivée des humains, se "foutent" allègrement sur la gueule, et les humains viennent pour réunir ces deux peuples pour un combat dans lequel ils trouvent un ennemi commun. Ils se font massacrer. Et c'est toujours à ce moment-là qu'arrivent les militaires. Ici non plus, ça ne loupe pas. Grâce à la prise de certains sites stratégiques (usine des vaisseaux spatiaux ssoraiens, par exemple), les hommes ont vite fait de retourner la situation à leur avantage. Surtout quand on sait que les prisonniers ssoraiens ont été enrôlés de force dans l'armée

humaine, et que leurs alliés croyaient, en voyant ce spectacle, qu'ils étaient passés à l'ennemi. La guerre recommence aussi entre les deux peuples. Fin stratège, le général Trajan n'a plus qu'à attendre l'affaiblissement des deux formations pour remporter la victoire. Sa première tache est de mettre en place un nouveau gouvernement, tache à laquelle il s'emploie avec brio. La politique dont il fait preuve est assez revancharde, à savoir que les hommes n'ayant pas participé à la guerre ou s'y étant opposés ne sont pas vraiment les privilégiés du système. Les autres, par contre, appartiennent à une sorte de caste supérieure. Les aigreurs vont donc bon train, et un siècle plus tard, alors que le gouvernement entier est réuni, un groupe de terroristes humains putschistes le fait exploser. Ils deviennent calife à la place du calife. C'est alors que naissent deux formations guerrières différentes : le TOG (Terran Overlord Government) contre lequel vous combattez, car le gouverment qu'il met en place est esclavagiste et ne permet qu'à une poignée de personnes d'accéder à un sublime confort en faisant devenir les 99 % restants des habitants de la planète des misérables (oui, mais plus que dans le précédent gouvernement), et The Renegade Legion à laquelle vous appartenez. Vous commencez par des missions très simples avec un seul pilote à vos côtés qui n'est autre que votre supérieur direct. On est très surpris par les qualités graphiques et le rendu des animations, nous y reviendrons plus tard, mais on commence à douter de l'intérêt du jeu, car la finalité est de buter des vaisseaux ennemis et tout cela n'est guère passionnant. Jusquà ce que votre partenaire se fasse dézinguer... Votre premier objectif sera alors de le retrouver, car sa mort n'est pas officielle, il est simplement Missing in Action (porté disparu). Ce sera alors à vous de gérer une équipe, avec tous ses vaisseaux et ses personnages. Quatre options sont disponibles à l'écran : votre ordinateur de bord, qui vous apprendra les dernières informations disponibles quand à votre mission principale. Parfois vous devrez en remplir une par rapport à une forte concentration de vaisseaux ennemis dans tel endroit de la galaxie, "oubliant" ainsi votre but initial, mais parant au plus urgent. Les missions seront de 14 types différents, excusez du peu. Les autres options vous permettront d'enrôler de nouveaux pilotes ou de choisir de nouveaux vaisseaux. La quatrième vous offre la possibilité de revoir le film de vos dernières aventures ou de rentrer dans une autre mission.

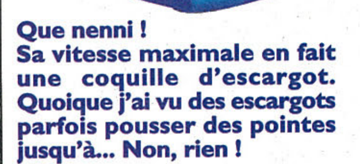
Là où la réalité dépasse la fiction

Vous avez le choix entre plusieurs installations : 15, 30, 50 ou 60 Mo sur disque dur. J'avais une redoutable appréhension : je me souvenais du test d'Alien Logic dont l'installation, même avec une disquette boot, était catastrophique (voir le numéro 58). Surprise, je n'ai eu aucun problème, c'est donc confiant que j'ai continué à visualiser la séquence d'introduction, belle mais assez banale, compte tenu du travail de graphisme que l'on est obligé de reconnaître à cette boîte d'édition. Les menus, assez jolis aussi, sont d'une clarté que l'on aimerait retrouver dans chaque jeu : pas de fioritures déplacées. Le gros morceau se faisait attendre, compte tenu de ce type de jeu : la vitesse. Et une fois que cela a démarré, on n'en croit pas ses yeux : c'est en Super-VGA, hyper fluide, avec des vaisseaux texturés, des étoiles, des météorites, des lasers comme dans la vie de tous les jours, et je me répète peut-être, mais il faut vous enfoncer cela dans le crâne, il n'y a aucun ralentissement ! C'est une prouesse technique quasi révolutionnaire que nous démontre ce jeu ; je n'ai jamais vu

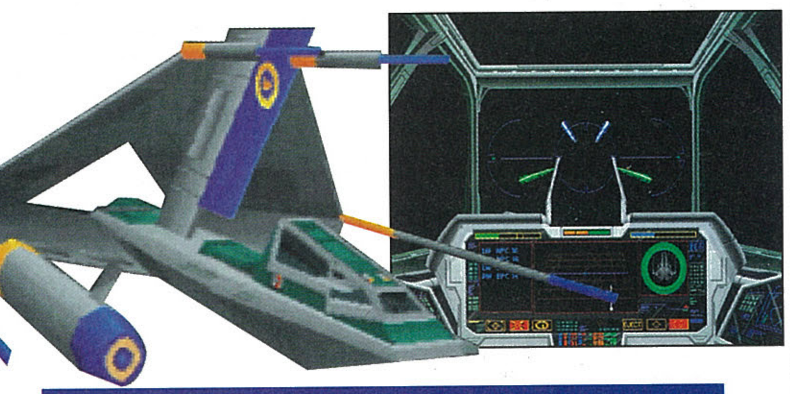


CHEETAH : Ce vaisseau très rapide vous permettra de remplir les missions d'urgence les plus délicates. Son point faible, c'est son armure qui fait de lui une coquille de noix, bien qu'il y ait des noix très dures. J'ai essayé d'en casser une, une fois et... Non, rien !

GUARDIAN : Une solide armure que possède ce vaisseau ! De par sa forme, on pourrait s'attendre à une rapidité exemplaire.



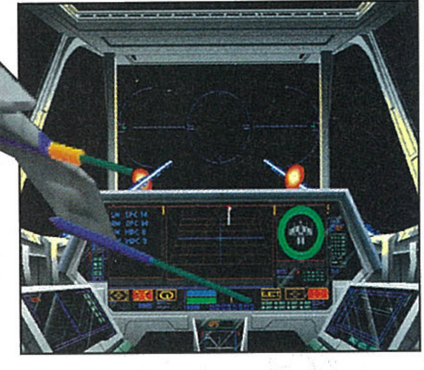
Que nenni ! Sa vitesse maximale en fait une coquille d'escargot. Quoique j'ai vu des escargots parfois pousser des pointes jusqu'à... Non, rien !



PENETRATOR : Séquence culturelle. Veuillez nous excuser de cette interruption des programmes, ô combien débridés. Savez-vous pourquoi on parle de coquilles dans la presse ? Du temps où les journaux étaient imprimés à la rotative, dès que ce mot apparaissait, des petits farceurs effaçaient une de ses lettres, je vous laisse deviner laquelle. Y a une... (NDLR : Quel manque de "Q" !).



AVENGER : Pas mal, hein la séquence culturelle ! J'entends déjà Casque Noir me dire : "Très bon ça, coco !" Ce vaisseau, Avenger pas Casque Noir, me fait penser à un beau vaisseau. Ooooh, le beau vaisseau. Coquille résistante (ouf, j'ai eu chaud !), son problème est qu'il ne peut pas envoyer de missiles.



SPACE GULL : On passe aux choses sérieuses avec cet engin très bien armé. Armure moyenne, vitesse moyenne, il n'est pas sans rappeler, de par sa forme, la coquille sans Jacques puisqu'il a été mangé.

un moteur aussi puissant, sauf peut-être sur Magic Carpet. Et si seulement cela s'arrêtait là ! Les effets sonores contribuent largement à l'ambiance générale du jeu. Lors des missions réelles, c'est-à-dire quand vous n'êtes pas dans la phase d'entraînement, vos coéquipiers n'arrêtent pas de communiquer avec vous : cela va du simple commentaire sur votre aptitude à tirer sur le vaisseau ennemi ("bien joué, kid", "tu louperais un éléphant dans un couloir avec un canon spatial"), au conseil ("un pilote se déplaçant lentement est un pilote mort", "t'en as un derrière toi") jusqu'à des choses plus subtiles et d'une manière plus générale plus stratégiques ("on va se faire tel ou tel vaisseau ennemi à deux", "couvre-moi", etc.). Les messages vont bon train et ne ralentissent en rien le déroulement de la partie. A côté de cela, la musique que vous entendrez sera jouée par le CD grâce à 13 pistes audio qui ne sont pas sensationnelles si on les écoute hors contexte (c'est de la techno ou des musiques genre, euh... mystiques, mais qui rendent vraiment bien en plein combat spatial). Et puis, si cela vous gonfle, vous pourrez toujours vous écouter un CD de votre collection. Le jeu a été testé sur un DX2 66 et sur un DX2 50. Il a été parfait sur le premier, et avec de légers ralentissements lors des attaques particulièrement riches en opposants (à partir de dix vaisseaux, ça commence à faire pas mal de polygones à gérer !). Sur le deuxième, en revanche, quelques très légères saccades se font sentir, mais paradoxalement, cela reste identique quand de nombreux combattants sont dans la partie. Ça doit être magnifique sur Pentium !

C'est pas compliqué... Passons sur les missions que vous effectuez avec votre chef instructeur et qui ne sont pas un sommet de prouesses techniques eu égard au reste du jeu. Notons simplement son sale caractère et sa voix d'adjudant chef américain à la "Full Metal Jacket" à laquelle on ne peut répondre que : "Sir, yes, Sir !". De toute façon, même si vous êtes bon, même si vous avez tué tous les ennemis et qu'il n'a rien branlé de son côté, il ne vous fera pas de félicitations. En réalité, j'étais assez content lorsqu'il a été porté disparu, mais révolté par le fait qu'il faille le retrouver.

Une mission, comment ça marche ?

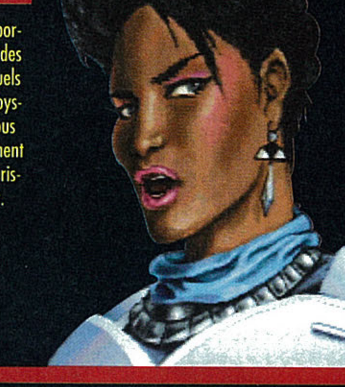
Tout devient beaucoup plus complexe lorsque vous devez former votre équipe de cinq personnes maximum. Vous aurez le choix entre prendre des pilotes dont l'expérience est très impressionnante, et des bleus. Il est intéressant de mélanger les nouveaux et les anciens, car les derniers arrivants apprendront plus vite et il est bon d'avoir quelques pilotes confirmés de réserve. De plus, si vous



Voici la galerie de portraits de la plupart des pilotes à côté desquels vous combattrez. Joystick a décidé de vous parler d'eux autrement que par des caractéristiques au combat.



Ce personnage est votre chef. Après une enfance difficile chez des moines qui, au lieu d'une messe traditionnelle le dimanche, s'immolaient joyeusement à la gloire de Dieu, il est devenu athée. Aujourd'hui encore, quand il se prend quelques lasers dans son vaisseau, il repense à ces braves moines en se mettant à leur place.



Après une enfance difficile au Front National, cette jeune personne a décidé de militer pour les Droits de l'Homme. Dégoutée par tout le boulot qu'il y avait à faire, elle a décidé de s'inscrire à l'armée, c'est plus expéditif et ça lui rappelle son enfance.



Après une enfance difficile à l'école où ses camarades l'avait affectueusement surnommée "grande conne", elle a décidé, pour se venger, de devenir institutrice. Elle s'en donne à cœur joie, met des heures de colle, et surnomme ses élèves, affectueusement bien sûr, "petits cons".



Tif : Après une enfance difficile chez les chauves, il décida de se laisser pousser les cheveux. Tous les trois/quatre ans, il va chez le coiffeur, car il se marche dessus et tombe tout le temps. De plus, ce n'est guère pratique dans le vaisseau quand ses cheveux s'enroulent autour des manettes. Il est marié avec Tondu.



Après une enfance difficile chez les sœurs, cette charmante jeune fille est partie vivre sa vie avec un producteur de disques, et a commencé à enregistrer quelques chansons. Malheureusement, sa voix était si affreuse, qu'elle provoquait des suicides collectifs à chaque concert.



Après une enfance difficile chez les loups, ce personnage a décidé de rattraper le temps perdu en étant pilote de vaisseau intergalactique. Autodidacte, il y est arrivé sans aucun problème. Ne trouvant pas de femelle, il vient de créer le 3615 LOUVE. Ça marche fort.



Après une enfance difficile passée à lire Joystick, cette brave fille est partie s'exiler en Ardèche méridionale où elle cultivait des arbres. Elles est entrée dans la résistance alors qu'elle était maman de deux beaux pommiers. Elle attend en ce moment un arbre à bouteilles de vin.

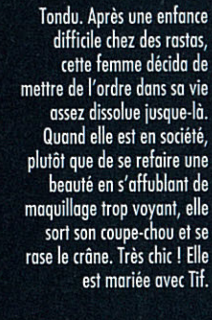
Après une enfance difficile dans un cirque ambulant où on l'appelait Lézarman, il réussit quand même à s'enfuir. Mais il garde au fond de son cœur, l'odeur des cacahouètes grillées que lui donnaient les enfants. Le sol de la capsule de son vaisseau en est rempli. Le problème, c'est qu'en gravité zéro, toutes les épluchures volent dans l'habitacle. Il offre mille talents d'or à qui saura lui proposer une solution.

ne prenez que des vétérans, ils attendront beaucoup de choses de vous, et si vous n'avez descendu aucun ennemi, ils seront déçus par votre inexpérience. Et si ces derniers sont excellents, ce n'est pas pour rien, ils sont rapides et efficaces, et vous aurez bien du mal à buter des appareils ennemis avant eux. De surcroît, vous êtes obligé d'alterner les pilotes entre les missions car le facteur fatigue est important : aucun pilote ne peut supporter plus de trois missions de suite. Vos pilotes ont plusieurs caractéristiques, un peu comme dans un jeu de rôles, mais ce serait un JDR "light". Ainsi, leur aptitude au combat dépendra de leur précision pour tirer, leur capacité à piloter et leur fatigue. Ils ont chacun une gueule différente, bien faite, un peu comme dans des mangas, mais en mieux : pas de grands yeux verts qui font la moitié du visage, pas de cheveux verts, bref pas de fautes de goût. Là, je vais me faire tuer par la rédaction de Joypad. Les personnages sont si beaux, que je n'ai pas résisté à faire une galerie de portraits, assez fantaisiste, il est vrai. Vous pouvez aussi, avant chaque mission, changer votre appareil et privilégier ainsi vitesse, maniabilité ou puissance de feu. Choisissez-le donc en fonction des missions. Vous patrouillez dans un secteur, et tout à coup, l'ordinateur de bord repère des ennemis et vous le signale en indiquant le nombre de cibles que vous aurez à abattre. Votre vol se faisait paisiblement, à cinq, chacun représenté par un petit triangle bleu sur la carte. Une pression sur la touche F4 vous permet de vous voir en vue extérieure rapprochée ; bougez un peu, et les autres se meuvent pour se caler sur votre position actuelle, tout ça, bien entendu sans un seul ralentissement, et facilement. Magnifique ! Les ennemis arrivent, eux qui gâchent le plaisir de la navigation en équipe, mais c'était pas le tout, vous aviez une guerre à gagner. Des triangles rouges apparaissent donc sur votre radar, plus ou moins nombreux. Sélectionnez-en un pour ne pas le lâcher sur la carte, et pour l'abattre croisez vos feux. Lorsque vous le prenez en chasse, réglez-vous sur sa vitesse : de cette façon, vous ne le lâcherez plus et n'aurez pas besoin d'aller le rechercher derrière vous. Si par mégarde, il vous échappait sur la gauche ou sur la droite, vos vues extérieures de ces côtés se mettraient immédiatement en route, ce qui est fort pratique car on n'est pas obligé d'être les yeux rivés sur sa carte. S'il est plus haut ou plus bas, un trait blanc plus ou moins grand relié à son triangle, se formera sur votre écran-radar. Ainsi, vous pourriez le localiser facilement si vous l'aviez perdu. Lorsque vous touchez votre ennemi, l'impact est représenté par une myriade de petites étincelles toutes simples, mais du plus bel effet. Et quand vous le détruirez, l'explosion sera magnifique et laissera derrière les pièces

REMARQUES

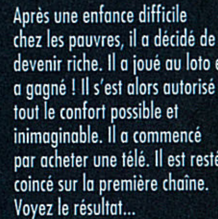
Le jeu n'a pas tourné du tout sur un de nos ordinateurs sans que l'on comprenne pourquoi.


Après une enfance difficile chez les Gainsbourg, il a décidé de devenir beau, ce con. Depuis qu'il a relu cet euphémisme du grand Serge : "La laideur a ceci de supérieur a la beauté qu'elle dure", il a décidé de se laisser pousser les oreilles et le nez.

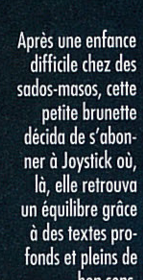


Après une enfance difficile chez les auditeurs de Fun Radio, ce qui lui valut d'ailleurs une légère excroissance des oreilles, il partit sur Skyrock où il se fit un ami en la personne de Maurice...


Tondu. Après une enfance difficile chez des rastas, cette femme décida de mettre de l'ordre dans sa vie assez dissolue jusque-là. Quand elle est en société, plutôt que de se refaire une beauté en s'affublant de maquillage trop voyant, elle sort son coupe-chou et se rase le crâne. Très chic ! Elle est mariée avec Tif.


Après une enfance difficile chez les pauvres, il a décidé de devenir riche. Il a joué au loto et a gagné ! Il s'est alors autorisé tout le confort possible et inimaginable. Il a commencé par acheter une télé. Il est resté coincé sur la première chaine. Voyez le résultat...


Après une enfance difficile chez les Ténardier, Cosette, c'est son petit nom, a décidé de devenir mécanicienne. Elle subit les sarcasmes des autres pilotes toute la journée. Ils l'ont surnommée "la pouffe" et ils s'amusent bien quand ils vont boire des bières.


Après une enfance difficile chez des souris et des hommes, il a décidé de devenir idiot. Alors il vous regarde, pendant des heures, en souriant de temps en temps. Le reste des pilotes lui casse la gueule comme ça, pour rire, alors qu'ils viennent de perdre une bataille. "Une bataille, mais pas la guerre!", hurlent-ils en riant et en allant se chercher une bière.


Après une enfance difficile chez des sados-masos, cette petite brunette décida de s'abonner à Joystick où, là, elle retrouva un équilibre grâce à des textes profonds et pleins de bon sens.

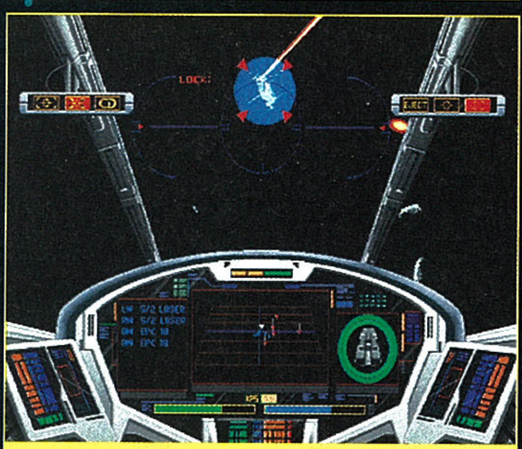

Après une enfance difficile chez les Français, il s'expatria en Angleterre. Mais ils sont tellement agaçants ces Anglais avec leur accent, leurs airs supérieurs. Il ne le supportait plus. Il décida de manger un Anglais. Excellent ! Un autre, puis un autre. Tous les matins, pour un bon petit déjeuner, mangez des Anglais.



Après une enfance difficile chez les dieux, où le stupre et la fornication n'étaient pas de mise, il a décidé de descendre ici-bas pour niquer toutes les filles de la galaxie. Sauf Tondu, car elle est mariée. Et c'est cela son drame profond. Il veut niquer une chauve.

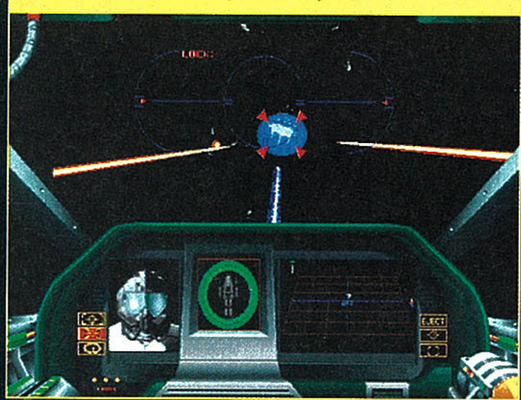
LES COMBATS

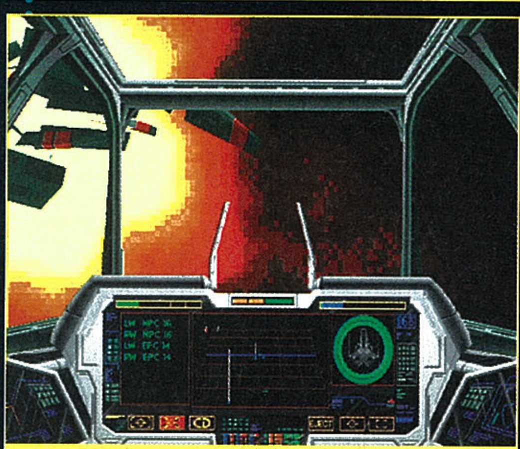
Eeeh, non, ce n'est pas une séquence d'introduction ou une animation intermédiaire. C'est le jeu en lui-même !!!



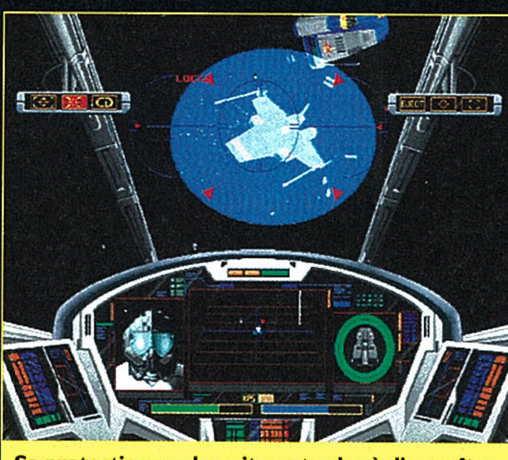
Là c'est mon coéquipier qui l'allume. Sa protection va donc disparaître ; je n'ai plus qu'à appuyer sur le bouton du joystick.

C'est beau, un laser, la nuit...





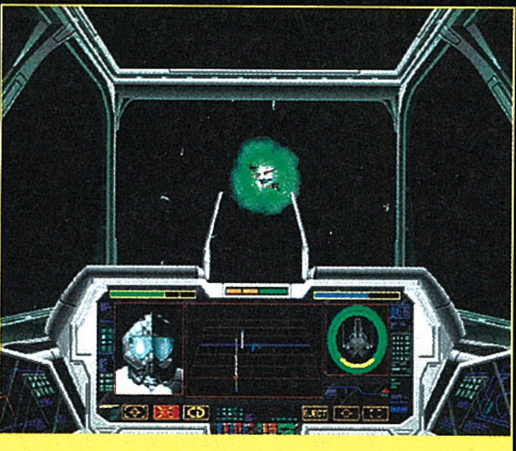
Un peu pixellisé, car l'explosion est vraiment proche, mais rassurez-vous, cette photo est un cas extrême.



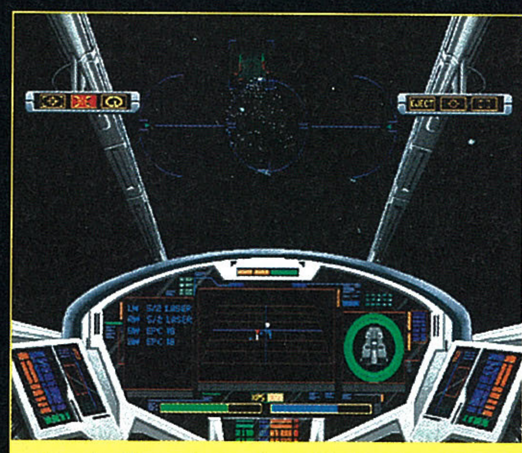
Sa protection ne devrait pas tarder à disparaître.



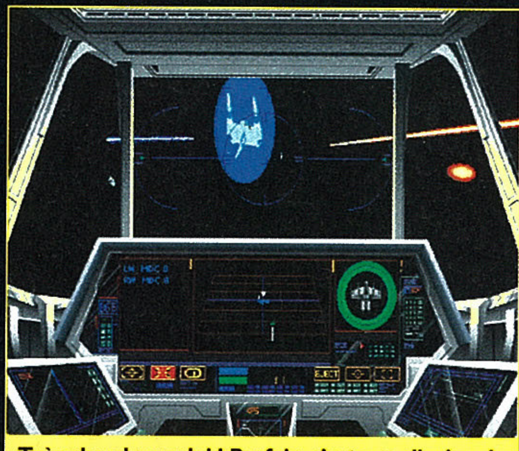
Oui, on était assez nombreux sur ce coup-là.



Certains types de vaisseaux génèrent une explosion verte une fois qu'ils sont détruits.



Non, le pilote n'a pas des pellicules, je viens de toucher son vaisseau.



Très chaud pour lui ! Parfois, c'est une dizaine de lasers à la fois qui fusent de toutes parts. Mais c'est très difficile à capturer.



C'est pas beau, ça ?

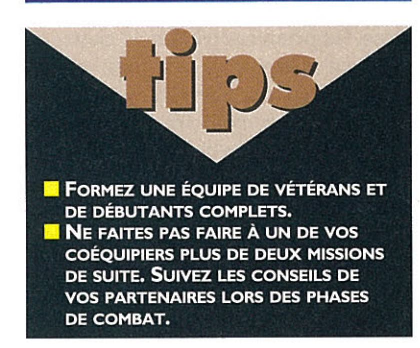


On est bien content quand on prend des photos pareilles. Mais à part dire : "C'est un vaisseau qui tire", on a du mal à légender !

détachées du vaisseau détruit qui disparaîtront au bout d'un moment assez long quand même pour des raisons de rapidité évidente. Lorsqu'une série de vaisseaux sera abattue, vous poursuivrez votre route, en ayant la possibilité d'accélérer le temps, jusqu'à ce que vous rencontriez une autre salve de TOG. Chaque mission se décomposera donc en plusieurs phases. Ça, c'était une mission typique de destruction pure et dure, pas très fine, je le conçois. Disons que c'est une prise en main pour la suite. De la famille des Wing Commander et autre X-wing, on a l'impression que Renegade a pris les points positifs de l'un pour les donner à l'autre. Néanmoins, on notera quelques faiblesses, notamment dans la répétition des missions : elles ont beau être de 14 types différents, elles consistent tout le temps à abattre les vaisseaux ennemis. Dans une reconnaissance, j'aurais aimé sortir l'appareil photo par une combinaison astucieuse de touches (shift+ctrl+r+w par exemple) et prendre ma petite photo qui me fera un bon souvenir aussi. Dans une mission de défense de la base, on aurait apprécié que la mission se fasse autour de la base justement, même si cela aurait entraîné des ralentissements à l'écran infernaux – enfin j'imagine –, mais avec cette équipe de programmeurs, tout est possible. Au fur et à mesure que vous remplirez les missions, l'intrigue avancera et la guerre sera votre actualité quotidienne grâce à vos missions correctement remplies. Ces dernières seront assez longues, entre un quart-d'heure et 20 minutes chacune. Une petite remarque aussi concernant le chargement de celles-ci : il est très long. Mais elles en valent la peine...

EDITEUR : SSI • TÉLÉPHONE : (16) 99.79.66.48 • NOTICE : anglais, 1 joueur, 486 à 33 MHz (66 recommandé), dispo sur PC.

Le genre n'est pas nouveau, mais renouvelé. Après les somptueux X-Wing, Tie Fighter et Wing Commander 3, Renegade frappe très fort. Ce serait une véritable bombe s'il possédait des séquences vidéo comme dans WC3, car sans que ce soit dramatique, l'intérêt en pâtit. Pour la prochaine fois peut-être !

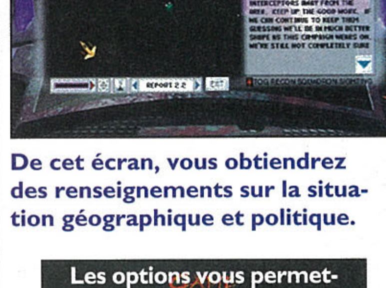


- Formez une équipe de vétérans et de débutants complets.
- Ne faites pas faire à un de vos coéquipiers plus de deux missions de suite. Suivez les conseils de vos partenaires lors des phases de combat.



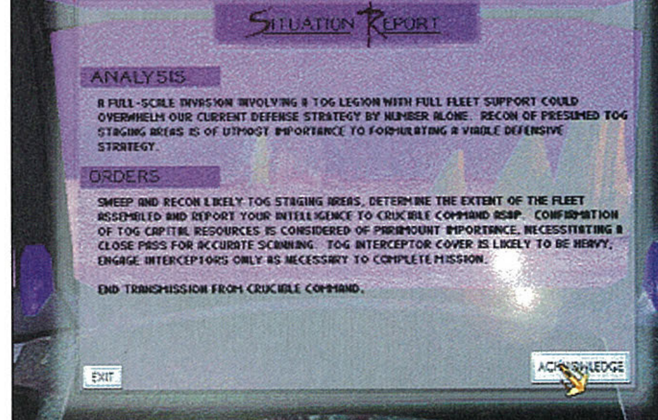
Ceci est le menu général de votre base.

Le compte-rendu des missions est très précis.



De cet écran, vous obtiendrez des renseignements sur la situation géographique et politique.

Les options vous permettent de régler la difficulté.



Comme dans tous les jeux de ce genre, vous avez un briefing avant chaque mission.

INTERET	88

+

Animations excellentes grâce à un moteur de jeu époustouflant. Et en SVGA, s'il vous plaît ! Des lasers de toutes les couleurs, on se croirait dans "La Guerre des étoiles", le film.
Les voix digitalisées pendant les combats renforcent l'ambiance déjà prenante.
La possibilité de mettre ses propres CD.
La grande durée des missions.
La gestion de l'équipe de sa mission, avec des caractéristiques précises.
La clarté des menus.

–

Les accès CD assez longs avant chaque mission.
La répétitivité lors de la mission proprement dite.

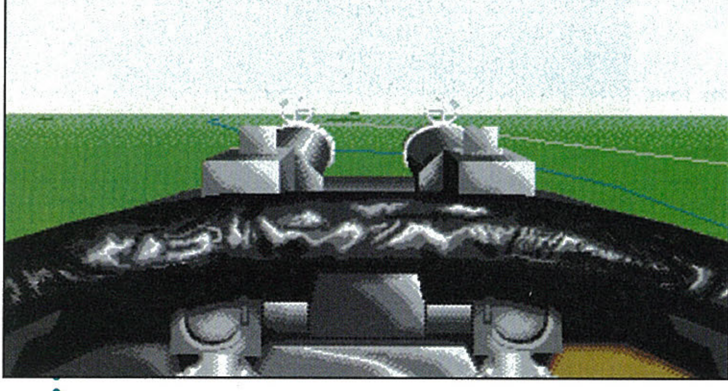
TECHNIQUE	92

Le holo-space vous permet de vous entraîner sans danger.

De brèves séquences cinématiques sont présentées quand vous partez ou revenez d'une mission.

Pilotes, à vos lunettes !

Débile ! Il aura fallu attendre les déboires de Commodore pour que les éditeurs décident de nous sortir de bons produits. Mais n'allons surtout pas nous plaindre de cet état de fait et continuons à déguster ces nouveautés dont on nous abreuve tous les mois. On continue avec Dawn Patrol, un jeu qui va redonner des ailes à votre machine...



Une touche permet d'éliminer la mitrailleuse au profit d'instruments. On aurait préféré un seul écran pour une efficacité accrue.

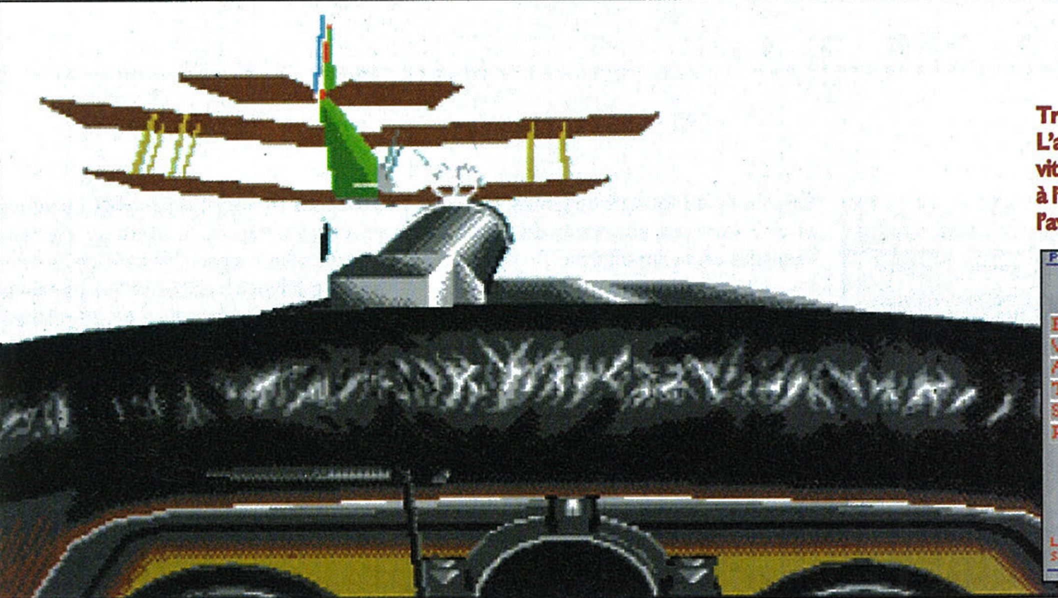


Dawn Patrol

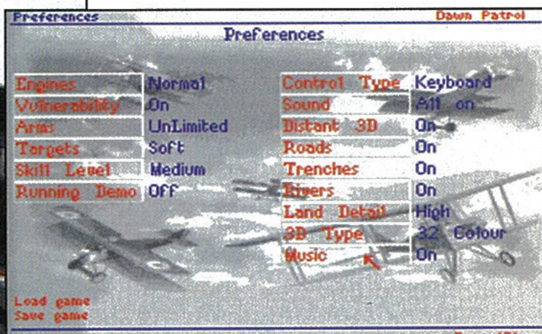
Amiga

Lord Lunettes Noires

L'année 1915, le monoplan des usines allemandes Fokker provoque de véritables ravages. Les alliés n'ont, à cette date, aucune forme de riposte efficace contre ce que l'on appellera bien vite "The Fokker Scourge", le fléau des Fokker. Pourquoi ? Simplement parce qu'il est le premier avion équipé d'une mitrailleuse avant à tir synchronisé avec la rotation de l'hélice. Cette idée, développée à l'origine par la société française Morane-Saulnier, fut améliorée par les Allemands après que ces derniers aient réussi à capturer l'un de ses appareils. Le constructeur français avait simplement blindé la base des pales les protégeant des balles de la mitrailleuse frontale. Seule une infime partie des munitions parvenait à se glisser entre les pales, les autres étant très largement déviées. Dans le système mis au point par les ingénieurs de Fokker, ce sont les pales qui activent la mitrailleuse, synchronisant ainsi le tir de l'arme avec leur passage devant le canon. Naissent dès lors les premiers vrais combats aériens. Il faut dire que les deux premières années de guerre ne se sont pas déroulées dans le ciel. Certes, chacun des camps possédait une flotte aérienne, mais celle-ci ne servait qu'à effectuer des vols de reconnaissance. Les rares altercations n'étaient dues qu'à d'hasardeuses rencontres dans un ciel dégagé. Pour l'anecdote, les premiers pilotes de chasse se livraient une guerre bien plus respectable que celle se déroulant sous leurs ailes. Issus en majorité de la grande noblesse, ces as du ciel se descendaient en flamme dans un grand respect mutuel, survolant par la suite leur victime dans le but de lui porter secours dans le cas où elle s'en serait sortie. Il n'était donc pas rare de voir un gentleman anglais se poser près d'un triplan allemand afin



Traquer un ennemi demande pas mal de feeling. L'absence de renseignements à l'écran, comme la vitesse par exemple, gêne considérablement quant à l'organisation de la poursuite. On croit tenir l'avion rebelle, et hop, on décroche.... Grrrr !



Le menu de préférence est accessible à tout moment. Il comporte quelques options intéressantes comme le paramétrage de l'habileté de l'ennemi, l'invulnérabilité, le son, le nombre de détails ou de couleurs.



Touché ! Comme vous pouvez le constater, la représentation de la traînée de fumée est assez réussie. À noter que dans les vues extérieures, un panneau vous récapitule l'ensemble des paramètres du vol.

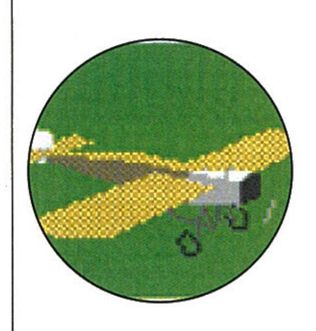
de libérer son pilote aux prises avec les flammes. Hélas, cela ne dura que peu de temps, le temps des bonnes manières.

Une présentation originale

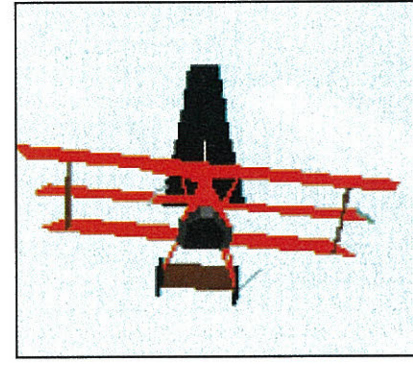
Dawn Patrol vous propose, à sa manière, de revivre l'histoire, ou plutôt leurs histoires. Je veux bien sûr parler des pilotes les plus connus, et de leurs fidèles machines. C'est qu'il en fallait du cran, pour monter dans ces enchevêtrements de fils et de toiles ! La particularité du logiciel d'Empire réside en majeure partie dans sa présentation. Alors que d'autres simulateurs vous invitent à revivre des missions placées dans un ordre plus ou moins linéaire, celles de Dawn Patrol sont classées par thèmes au travers d'un livre interactif. Je m'explique. Après le chargement du soft, soit dit en passant installable sur disque dur, vous accédez à une page de garde regroupant les grands chapitres du livre. Le premier parle de la guerre, le second des grand pilotes, le troisième des principaux avions, jusqu'à la dernière page consacrée aux préférences. Nous y reviendrons d'ailleurs par la suite. En feuilletant ce manuscrit, vous découvrirez de nombreux textes de rappels historiques, avec, à chaque fois, une mission générée aléatoirement mais ayant un rapport avec la situation décrite. De même, lorsque l'on clique sur un as tel que Manfred Von Richthofen (le Baron Rouge), on obtient un descriptif sur ce très grand pilote et la possibilité de revivre l'une de ses missions parmi les plus connues. Comme l'interaction se trouve à tous les niveaux, les paramètres de ladite mission peuvent être modifiés avant même d'y participer. Par exemple, l'ordinateur vous rapporte que le triplan de M.V. Richthofen se trouve face à deux biplans Sopwith. À vous de changer ce nombre ou de choisir le côté allié et non allemand. Enfin, une photo ou une animation en 3D sert d'illustration à la page. De par le nombre de pages et la méthode employée, le joueur n'est pas près de remplir l'intégralité des missions proposées. Il subsiste hélas quelques défauts quant au maniement de ce livre, avec notamment l'impossibilité de tourner les pages dans un sens ou dans l'autre à l'aide d'un simple clic. Il faut pour cela entrer manuellement la page concernée. Reste qu'Empire nous offre une approche originale et intéressante de son simulateur.

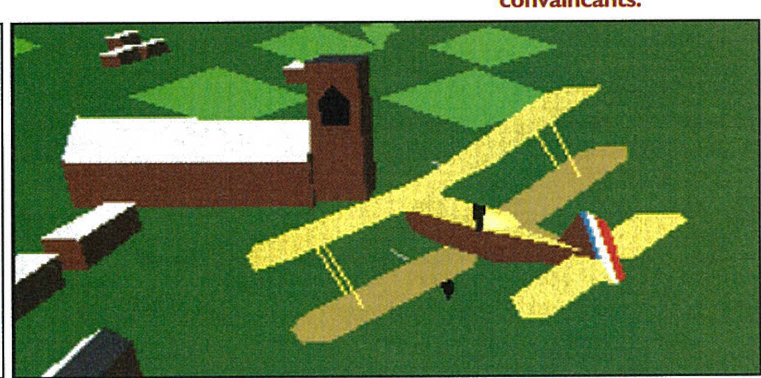
Des vues en veux-tu en voilà

Mais assez attendu, entrons dans le vif du sujet ! Selon l'appareil choisi, Dawn Patrol vous livre une représentation différente du tableau de bord. Enfin, tableau de bord, il faut le dire vite, parce que côté instruments, c'était pas Byzance à l'époque. Une touche permet de passer de la vue combat (vue du nez de l'avion et de sa mitrailleuse) à la vue instrumentale. Dans un premier cas, les seules indications que l'on vous donne en haut de l'écran se résument à l'altitude de vol et au nombre de munitions qu'il vous reste. Dans le second, le viseur disparaît au profit de trois cadrans indiquant le régime moteur, le cap et la vitesse. Il est regrettable que ces deux vues n'aient pas été réunies en une seule, ce qui aurait grandement facilité le pilotage. Comme tout simulateur



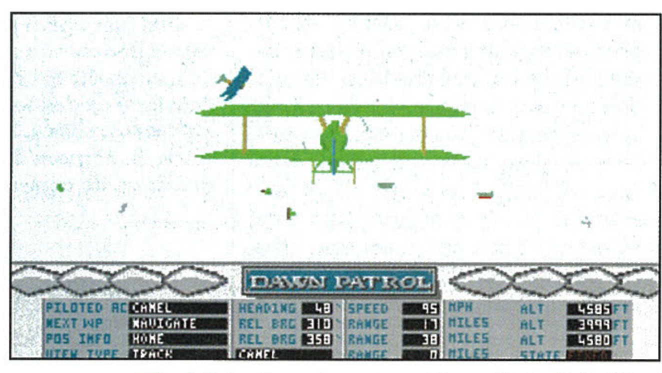
Des détails au sol trop rares, mais fort convaincants.







Le manuel interactif apporte un souffle d'originalité dans ce type de logiciel. Classées par thèmes, les missions sont au nombre de 150.



Un ciel encombré de multiples appareils. Le 1200 ne ralentit pas pour autant et s'en sort bien !

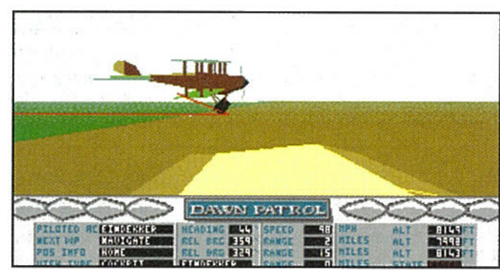
digne de ce nom, Dawn Patrol bénéficie de nombreuses vues. Vues extérieures de votre avion sous tous les angles, vue satellite ou "en chasse", vue dans l'axe de l'ennemi : elles représentent plus d'une trentaine de combinaisons possibles. Hélas, bof, dommage, zut, saperlipopette, que diable, oh what a pitty (c'est plus ça que j'dis), elles s'avèrent d'un maniement peu pratique puisqu'elles font appel aux touches "alt", "ctrl" ou "shift" selon le sens de rotation par exemple. Le joueur peut jeter de rapides coups d'œil sur la gauche, la droite et vers l'arrière, mais là encore, les touches ont été bizarrement choisies. Inutile de préciser que l'on a mieux à faire que de chercher les touches adéquates en plein cœur d'un combat.

Pour ce qui est des commandes de vol, Dawn Patrol reconnaît joystick et clavier et accepte également les joys analogiques et le Moustick de Gravis. Puisque nous y sommes, abordons de ce pas le réalisme de la simulation.

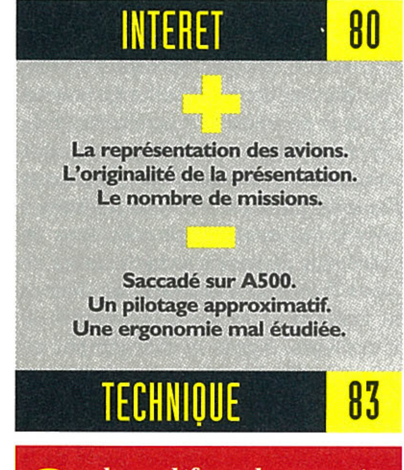
Des réactions malsaines

Si vous êtes un lecteur assidu de la revue, vous avez peut-être eu l'occasion de lire, il y a quelques mois, le test de ce même soft sur PC. Le principal reproche que j'y formulais était un manque de réalisme au niveau du pilotage pur. Si ce défaut paraît atténué dans la version Amiga, il n'en demeure pas moins présent. Cela se traduit en clair par des soubresauts en plein vol qui n'ont pas lieu d'être. Même le pilote automatique en subit les conséquences. Oui, vous avez bien lu ! Ces vieux coucous pourris sont équipés d'un pilote automatique ; ils sont donc uniquement destinés à aider le joueur débutant. On peut, dans la même optique, automatiser le tir de la mitrailleuse. Malgré un désagrément certainement dû à un non-respect des lois aérodynamiques, le pilotage reste affaire de plaisir, et le nombre d'avions présents à l'écran donne le frisson. Ils vous passent dessus, dessous, et une phrase s'affichant en haut de l'écran vous renseigne sur la position de l'ennemi le plus proche. À vous de le localiser et de foncer sur lui ! Ne vous précipitez pas trop quand même sous peine de détruire votre voilure. Dans un tel cas, vous pourriez apercevoir votre avion perdre une aile et entamer une longue vrille vers le sol. C'est que du côté de l'animation, ça ne chaume pas ! À ce propos, mieux vaut jouer sur 1200 que sur 500, l'affichage ralentissant trop souvent sur ce dernier. En règle générale, le mouvement est assez fluide et la représentation des avions fort bien faite avec des petits détails. Fumée, explosion, tir de DCA sont pareillement représentés. Mais comment ne pas regretter la faible densité de détails au sol. Certes, de rares terrains existent, mais il faut s'en approcher de près pour en distinguer les détails. Citons la carte tout à fait ridicule que l'on peut afficher si l'on a envie de rigoler un peu. Autre point déplaisant, le graphisme reste toujours identique, à savoir ciel bleu et prairies vertes. On aurait aimé d'autres situations météorologiques et quelques missions à la tombée de la nuit, par exemple. Le vol s'accompagne d'un bruit de moteur plaisant, si l'on n'a pas lancé Wings depuis longtemps. Pour conclure, je me permettrais d'effectuer un rapide retour en arrière pour rappeler à nos chers lecteurs l'existence de Knight Of The Sky. Ce soft de Microprose, sorti en 1991, vient de se faire un concurrent. Après moult comparaison, force est de constater la supériorité de ce dernier. L'enveloppe de vol est plus réaliste que celles des aéronefs de Dawn Patrol, les missions plus variées, et l'option deux joueurs par câble ne fait qu'en renforcer l'intérêt. En clair, si vous n'avez aucun de ces deux simulateurs, alors achetez Knight Of The Sky. Dans le cas où vous le posséderiez déjà, Dawn Patrol ne vous décevra pas pour autant. Le nombre de missions et la fluidité de l'animation méritent que l'on s'y intéresse, et je dois vous avouer m'être pas mal amusé.

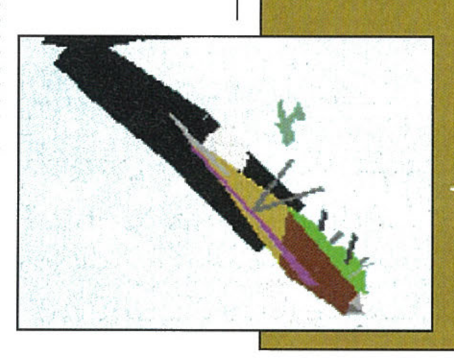
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft Tél : (1) 48.18.50.00 • NOTICE : V.O. • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIG. MINI. : A500 1 Mo de RAM • CONFIG. RECOM. : A1200, HD, 2 Mo • PC & PC CD ROM • Testé dans Joy n° 55

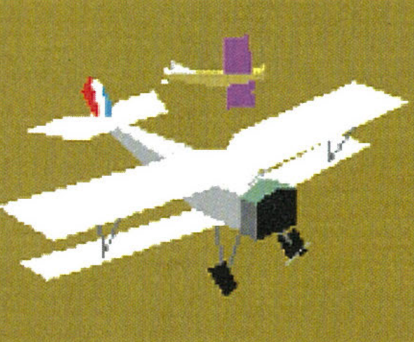


Le pilote peut regarder dans les quatre directions. Les petits traits rouges sont là pour vous renseigner sur l'assiette de votre aéronef, assiette ne correspondant pas toujours au profil des ailes.



Quelques défauts de conception l'empêchent de se hisser au plus haut rang. Cela ne vous empêchera pas de prendre du plaisir aux commandes de ces vieux coucous.





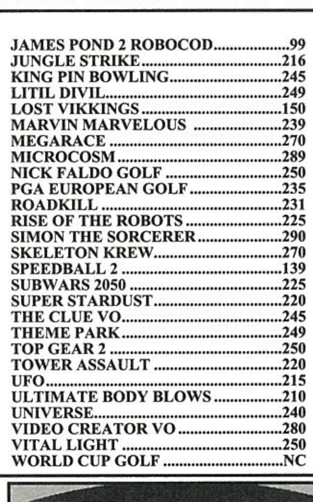
Parmi les nombreuses vues, l'une d'entre elles permet d'aligner la caméra dans l'axe avion/ennemi. Vous pouvez ainsi vous positionner plus facilement face à la menace qui pèse sur vous. Ah, c'est beau la technique !

JESSICO

CD ROM

360 COMPILATION	150
688 SUB ATT.+C. YEAGGER VO	199
ACES OF DEEP	320
AEGIS VO	275
ALONE IN THE DARK 3	360
BIO FORGE	416
BUREAU 13 NF	270
CARTON ROUGE VF	279
COLONIZATION	321
COMMANDER BLOOD	315
COVER GIRL STRIP POKER	130
CREATURE SHOCK	343
CYBERIA	375
CYBERWAR	335
DARK FORCES 25TH ANNIV.	326
DARK LEGIONS	250
DAWN PATROL VF	329
DELTA V	327
DOOM 2	391
DOOM UTILITIES	175
DRAGON LORE VF	368
DUNGEON MASTER 2	308
ECSTATICA	290
ENCORE COMPILATION	100
FALCON GOLD	300
FIFA SOCCER	251
FIGHTER WING	NC
FLIGHT LIGHT NF	296
FRONT LINES	308
GABRIEL KNIGHT VF	291
GUILTY	305
HIGH SEAS TRADER	308
INFERNO VF	363
JUNGLE STRIKE	270
KING QUEST 7	305
KING QUEST COLLECTION	312
KLICK & PLAY VF	358
KYRANDIA 3	242
LBA	384
LEISURE SUIT LARRY 6	250
LIVE ACTION FOOTBALL	308
LORD OF REALMS VO	271
MAGIC CARPET VF	370
MAGIC CARPET VO	331
MASTER OF MAGIC	280
MEGARACE	130
NASCAAR RACING VO	267
NASCAAR RACING VF	314
NHL HOCKEY 95	298
N. MANSELL+ZOOL+LOTUS	186
NOCTROPOLIS	416
NOVA STORM	309
PINBALL DREAM DELUXE	216
PINBALL FANTAZY DELUXE	295
POWER DRIVE VO	221
PRIVATEER+STRIKE COM.	332
QUARANTINE	280
RALLY VF	175
RALLY VO	140
SAGA OF ACES	314
SUBWAR 2050+DATA	284
SUPER KARTS NF	377
THEME PARK	347
TOWER ASSAULT	245
TRANSPORT TYCOON	322
ULTIMATE BODY BLOWS	198
UNDER A KILLING MOON VF	380
US NAVY FIGHTERS VO	331
US NAVY FIGHTERS VF	387
VIRTUAL CHESS	313
WAR CRAFT NF	277
WING ARMADA	307
WING COMMANDER 1+2	290
WING COMMANDER 3	428
WINGS OF GLORY NF	306
WOOD RUFF	295
X WING COLLECTION	328
AUX ORIGINES DE L HOMME	325
BOTTIN GOURMAND	170
CIRCUS VF	250
COKTAILS	205
LE LOUVRE	337
PARIS ALBUM	170
PLAYTOON / CHAMPIGNAC	270
PLAYTOON / ONCLE ARCHI	270
WORLD ATLAS	405
BOB DYLAN CONCERT	325
PRINCE THE ALBUM	345

CD 32



CONSOLE +2 JEUX	1290
JOYPAD PRO CD32	185
SOURIS CD32	155
ALL TERRAIN RACING	219
ARCADE POOL	149
BANSHEE	205
BATTLE CHESS	150
BEAVERS	135
BENEATH STEEL SKY NF	225
BRIAN THE LION	203
BRUTAL SPORT FOOT	125
BUBBA AND STICK	135
CANNON FODDER	220
DEATH MASK	220
DIZZY ADVENTURES	169
DRAGON STONE	217
FIELDS OF GLORY VO	240
FIELDS OF GLORY VF	270
FLINK	220
FLY HARDER	135
GUARDIAN	220
GUNSHIP 2000	215
HEIMDALL 2	245
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER	195
JAMES POND 2 ROBOCOD	99
JUNGLE STRIKE	216
KING PIN BOWLING	245
LITIL DIVIL	249
LOST VIKKINGS	150
MARVIN MARVELOUS	239
MEGARACE	270
MICROCOSM	289
NICK FALDO GOLF	250
PGA EUROPEAN GOLF	235
ROADKILL	231
RISE OF THE ROBOTS	225
SIMON THE SORCERER	290
SKELETON KREW	270
SPEEDBALL 2	139
SUBWARS 2050	225
SUPER STARDUST	220
THE CLUE VO	245
THEME PARK	249
TOP GEAR 2	250
TOWER ASSAULT	220
UFO	215
ULTIMATE BODY BLOWS	210
UNIVERSE	240
VIDEO CREATOR VO	280
VITAL LIGHT	250
WORLD CUP GOLF	NC

BUDGETS AG

A10 TANK KILLER VO	149
ALIEN BREAD 92	119
ARABIAN NIGHTS	99
ARCADE POOL NF	120
BLACK CRYPT	129
BODY BLOWS	129
CAESAR DELUXE	149
CAMPAIGN VO	139
DESERT STRIKE	149
DOGFIGHT VO	169
DUNE 2 VO	149
EPIC VO	149
EUROPEAN CHAMP. FOOT	169
EYE OF BEHOLDER 2	169
F117 A VO	169
HEART OF CHINA VO	159
KING QUEST 1,2,3 OU 4	149
LEISURE SUIT LARRY 1 OU 2 OU 3	149
LOOM VO	159
LURE OF TEMPRESS	149
MONKEY ISLAND 2 VO	169
PACIFIC ISLANDS VO	139
PEGASUS VO	90
PGA TOUR GOLF VO	159
PIRATES	129
PROJECT X	129
REACH FOR THE SKIES	159
SHADOW WORLDS	99
SHUTTLE VO	149
SIM CITY CLASSIC VO	149
SOCCER STAR WORLD CUP	90
SPACE QUEST 4 VO	169
STREET FIGHTER 2 NF	129
STRIKER NF	119
TORNADO	139
VIKKINGS	99
WAR IN THE GULF VO	149
WOLF CHILD	109

COMPIL. AG

TRIPLE ACTION 7 180
MICROPROSE GOLF+ DRIVING FORCE + 3D WORLD SOCCER

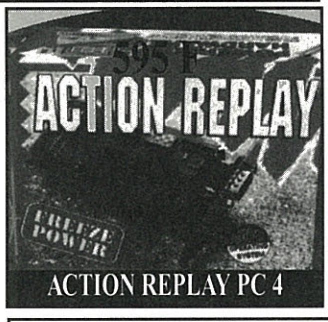
STRATEGIES 180
REALMS + SUPREMACY+ DOMINIUM

MAGIC WORLDS..........180
STORM MASTER + DRAGON BREATH + CRYSTAL OF ARBOREA

EXCELLENT GAMES ..180
SHUTTLE + POPULOUS 2 + BILLARD + JAMES POND 2

10 E ANNIVERSAIRE ...180
TENNIS CUP 2 + BUMPY'S + DISC + BEST OF THE BEST

BEAUJOLLY COMPIL.235
CANNON FODDER+ CHAOS ENGINE + TERMINATOR 2 + SETTLERS



ACTION REPLAY PC 4

ACCESSOIRES

PC

CDROM X4 VIT. MITSUMI	1250
DISQUE DUR 250 MO	NC
DISQUE DUR 420 MO	NC
SCAN. COUL. 400DPI	1985
ENCEINTES 25W	385
JETSTICK	299
FLIGHTSTICK PRO	360
VIRTAL PILOT	660
PROPEDAL	990
JOYSTICK KONIX	168
JOYPAD 4 BOUTONS	139
SOURIS 3 BOUTONS	70
DOUBLEUR DE JOYS	70

AG 600 & 1200

CARTE ACCEL. 1220/28 + 4MO	2190
EXT. 8 MO AG1200	3060
EXT. 4 MO AG1200	1850
EXT. 1 MO AG600	429
EXT. 1 MO AG 600+H	499
LECT. INT. 600/1200	589
KIT OVERDRIVE A600/1200	750
OVERDRIVE +DD 420MO	2490
INTERFACE MIDI A1200	240

AMIGA

EXT. 512K AG 500	235
EXT. 512 K + H	289
EXT. 1 MO AG 500+	399
EXT. 1,5 MO AG 500	799
LECT. INT. AG 500	469
LECTEUR EXTERNE 3,5"	490
ALIMENTATION AG	349
COPIEUR SYNCHRO XPRESS	299
INTERFACE MIDI 3+1	199
CRAYON OPTIQUE	299

DIVERS AG/ST

SOURIS	155
SOURIS + TAPIS	185
ADAPTATEUR 4 JOY	95
KONIX SPEEDKING	95
KONIX SPEEDKING AUTO	100
KONIX NAVIGATOR	115
QJ SUPERBOARD	135
QJ TOPSTAR	199
DISK 3.5" DF DD	35
DISK 3.5" DF HD	40
ETIQUETTES 3.5" X100	40
BOITIER 50 DISK	59
MICRO KIT NETTOYAGE	99
TAPIS SOURIS NEUTRE	40

3DO

CREATURE SHOCK	NC
DRAGON LORE	NC
FIFA SOCCER NF	345
NEED FOR SPEED NF	345
QUARANTINE NF	NC
REBEL ASSAULT NF	345
ROAD RASH NF	345
THEME PARK NF	345

SUPER PROMO

MICROCOSM CD32***** ***	180 F
HEIMDALL 2 A1200 ********	160 F
ROBINSON REQUIEM A500+/../A1200 ***	160 F
ACTION REPLAY 2 SNES***	300 F
MORTAL KOMBAT 2 SNES*	280 F
NBA JAM MDRIVE ********	280 F
SUPER S. F. 2 MDRIVE *****	280 F

PROMOTION DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

JEUX AG1200

ALADIN	225
ALIEN BREAD 2	189
BANSHEE	190
BLOODNET	270
BRIAN THE LION	159
BUBBLE SQUEAK VO	203
CARTON ROUGE VF	269
CIVILISATION VO	289
DETROIT	290
DREAMWEB	270
FIELDS OF GLORY	245
GUARDIAN	231
GUNSHIP 2000	NC
ISHAR 3 VO	263
JUNGLE STRIKE	216
JURASSIC PARK	190
KICK OFF 3	231
LION KING	231
LORD OF THE REALMS VO	250
LORD OF THE REALMS VF	320
PINBALL ILLUSION	235
ON THE BALL WORLD CUP VO	280
PGA EUROPEAN GOLF	235
PUTTY SQUAD	NC
RISE OF THE ROBOTS	273
ROADKILL	231
SABRE TEAM VO	205
SECOND SAMURAI	229
SHADOW FIGHTER	269
SHAQ FU	225
SIM CITY 2000 (4MO+DD)	239
SIMON THE SORCERER VO	319
SKELETON KREW	270
STAR TREK 25TH ANN.	270
STRIP POKER POT	270
SUBWARS 2050	265
SUPER STARDUST	265
THE CLUE VO	209
THEME PARK VF	275
TOP GEAR 2	210
TORNADO (DISQUE DUR)	285
TOWER ASSAULT	184
UFO	240

PC

ACES OF DEEP	268
ALADDIN	231
ALIEN OLYMPICS	270
AL QUADIM VF	300
AWARD WINNERS PLATINIUM	275
B WING	189
BATTLE DROME	NC
BLACK HAWK	269
BUREAU 13 NF	265
CANON FODDER 2	270
CARTON ROUGE VF	240
COLONIZATION	311
COMBAT CLASSICS 3	270
CORRIDOR 7	134
DAWN PATROL VO	309
DELTA V	311
DEFENDER OF THE EMPIRE	155
DUNGEON MASTER 2	308
EARTHSIEGE	308
ECSTATICA NF	340
FIFA SOCCER	272
FIGHTER WING	NC
FLIGHT LIGHT NF	277
FLIGHT OF AMAZONE QUEEN	NC
GUILTY	285
HANNIBAL	265
HARPOON 2 V2.0	NC
HOCKUM KA 50 VF	250
IRON CROSS	NC
KLICK & PLAY VO	274
LEGIONS	270
LEISURE SUIT LARRY 6	256
LION KING	209
LORD OF THE REALMS	341
MASTER OF MAGIC NF	290
MORTAL KOMBAT 2	317
NASCAAR RACING	251
OVERLORD VF	286
PIZZA TYCOON	347
POWER DRIVE	221
PREMIER MANAGER 3	270
PSYCHO PINBALL	270
QUARANTINE	274
RISE OF TRIADS	250
REUNION VO	180
ROBINSON REQUIEM NF	250
SEA WOLF	302
THE SETTLERS	329
TIE FIGHTER	291
TOWER ASSAULT	247
TRANSPORT TYCOON	309
ULTIMATE BODY BLOWS	199
WAR CRAFT NF	277
WING ARMADA	245
WING COMMANDER 3	NC

BUDGETS PC

ARCADE POOL	129
CYBERACE	130
DOGFIGHT VO	169
FLIGHT PACK	130
GREAT NAVAL BATTLE VO	149
INDIANAPOLIS 500 VO	149
LEISURE SUIT LARRY VO	129
MONKEY ISLAND 2 VO	169
NICK FALDO GOLF	130
PGA TOUR GOLF	159
PIRATES	149
PIRATES GOLD VO	169
PRINCE OF PERSIA	129
RALLY VO	139
ROBIN HOOD	149
SHUTTLE VO	159
SPACE QUEST 4 VO	169
WING COMMANDER VO	169

CD CHARMES

BRIGITTE LIVE VF	419
EROTIC VIRTUAL SAMPLER	89
INTER ADULT MOVIE ALCH.	317
LESBIAN LOVERS	150
SAM BOTTE VF	398
VIDEO FUN VF	515
VIRTUAL ESCORT VF	400
VIRTUAL VALERIE 2	431
VIRTUAL VIXXENS	280
VIRTUALLY YOURS	250

JEUX AG

ALIEN, OLYMPICS	195
ALL TERRAIN RACING	229
APOCALYPSE	180
BODY BLOWS GALACTIC	229
BRIAN THE LION	143
BUBBLE SQUEAK	220
CANNON FODDER 2 MF	225
CARTON ROUGE VF	269
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALY 95 VO	240
CIVILISATION VO	229
CLUB FOOTBALL	210
COMBAT AIR PATROL	169
COMBAT CLASSIC 3	270
CRYSTAL DRAGON	239
D-DAY	295
DARKMERE	205
DAWN PATROL	270
DRAGON STONE	225
DREAMWEB	270
ELFMANIA	199
ELITE PLUS VO	179
EMBRYO	220
EVASIVE ACTION	231
F1 GRAND PRIX VO	229
FANTASY MANAGER	195
FIELDS OF GLORY VF	245
FIELDS OF GLORY VO	215
FIFA SOCCER VF	270
FRONT LINES	270
GENESIA VO	150
HEART OF CHINA VO	159
HEIMDALL 2	235
HIGH SEAS TRADER	270
JUNGLE STRIKE	200
K240	231
KICK OFF 3 EURO CHAL.	200
KID PIX	169
KING QUEST 6	231
LEMMINGS 3	259
MORTAL KOMBAT 2	209
MR NUTZ	190
NASCAR	129
NICK FALDO GOLF VO	150
OVERDRIVE	189
OVERLORD VO	231
PERIHELION	159
PGA EUROPEAN GOLF	235
PINBALL DREAM	129
PINBALL FANTAZY	129
PINKIE	195
POWER DRIVE	230
PREMIER MANAGER 3	NC
RISE OF THE ROBOTS	254
RUFF AND TUMBLE	210
SENS. WORLD SOCCER NF	235
SETTLERS VF	275
SHADOW FIGHTER	239
SKIDMARKS 2	231
STARLORD VF	250
SYNDICATE VO	150
TACTICAL MANAGER	205
THE CLUE VO	209
THEME PARK VF	260
TOP GEAR 2	210
TOWER ASSAULT	184
UNIVERSE MF	215
VAHALLA 2	215
WORLD CUP USA 94	190

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1 — 36 15 JESSICO — ☎ 93.97.22.00

EXPEDITION: COLISSIMO — FAX 93 97 07 00

TITRES	Qte	Prix	Montant

02/04

☐ JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE
☐ JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)
☐ JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

CB .... Exp . . / . .

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):

S / Total	
Port	
Total	

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
C. P. .... VILLE ....
TEL : .... SIGNATURE:

PORT	LOGICIELS, JEUX	30 F	PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F
	IMPRIMANTES, CONSOLES	60 F	EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB
	ORDINATEURS	90 F	EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 30F

Pinball Fantasies Deluxe

PC CD ROM

Ça sent la récup !

Spécialiste de la simulation de flippers tous azimuths, 21st Century vient de commettre avec Pinball Fantasies son premier faux pas.

PINKY

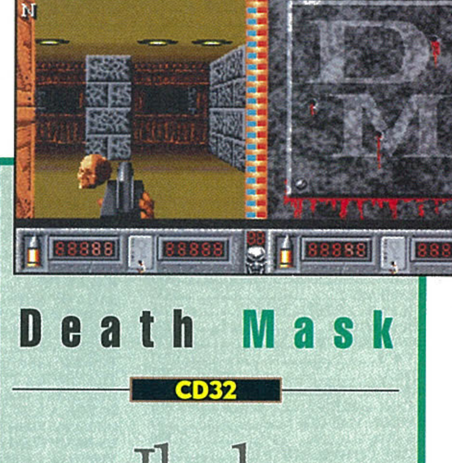
Qui aime bien, châtie bien, dit le proverbe. En tant que fanatique de longue date des productions flipperiennes de 21st, je m'arrogerai, par conséquent, le droit de fustiger sans faiblesse cet éditeur s'il en venait à se détourner des voies du bon goût. Or, cette nouvelle mouture de Pinball Fantasies sur CD-Rom, sous-titrée Deluxe, m'inspire précisément cette réflexion. Pourquoi ? Pour deux raisons précises : d'une part, si l'on retrouve bien, dans ce logiciel, les quatre tables originales, et si ces dernières sont toujours aussi intéressantes à jouer, je trouve un peu étrange que la résolution exploitée ne soit que du VGA, alors que d'autres ont déjà prouvé (Crystal Caliburn, entre autres) que la réalisation d'un flipper en SVGA ne représente pas un exploit insurmontable. À l'arrivée, on constate que la version Amiga 1200, sortie il y a deux ans, était bien plus belle que cette nouvelle mouture sur PC CD-Rom ! D'autre part, je ne puis m'empêcher de tiquer fortement devant le qualificatif "Deluxe" utilisé. Car enfin, qu'y a-t-il donc de plus ? Ben, tout simplement quatre flippers de plus sur le CD, me direz-vous. Exact, mais ces derniers n'ont pas été réalisés par Digital Illusions, comme c'est le cas d'ordinaire, mais par une équipe de développement britannique du nom de Spidersoft. Le hic, c'est que les seconds sont à des années lumière du talent des premiers ! En conséquence, les quatre tables "Deluxe" n'en ont vraiment que le nom. Animation peu réaliste, graphisme moche, vraiment pas de quoi se lever la nuit. En guise de conclusion, je vous livre la remarque qu'a faite innocemment Lord Casque Noir en me voyant tester le soft : "c'est du shareware, ça, non ?".

EDITEUR : 21st Century Entertainment • DISTRIBUTEUR : US GOLD (1) 41.06.96.70 • CONFIG MINI : 386DX 33MHz

Quatre flippers excellents, quatre autres assez médiocres, ce pinball-là alterne le bon et le (franchement) moins !

INTERET	75
TECHNIQUE	60





Death Mask

CD32

Ils le vendent, ça ?

PINKY

Depuis que Doom est sorti sur PC, tous les ardents défenseurs de l'Amiga n'ont eu de cesse de prouver qu'un tel logiciel était réalisable sur leur bécane préférée, David Pleasance en tête. Entendons-nous bien, loin de moi l'idée d'entrer dans la polémique, car si une telle prouesse semble de prime abord bien difficile à réaliser, l'expérience nous a appris que certains programmeurs sont capables de pousser les machines bien au-delà de ce que l'on croyait possible. Ce qui est sûr, c'est que des logiciels comme Death Mask viendraient plutôt accréditer la thèse des PCistes. Ce clone de Doom est en effet affreusement laid, son animation est ultra-saccadée (pour les déplacements) et très sommaire (pour les sprites de vos ennemis). Seul point positif venant sauver les meubles : la possibilité de jouer à deux simultanément en multi-fenêtrage. Affreux, affreux !



INTERET [A2]	60
TECHNIQUE	20

EDITEUR : Alternative Software

Certainement l'un des logiciels les plus mauvais que la CD32 ait vu naître. Suivant...

Un jeu pour tous les fins stratèges...

Nous sommes en 2020. La guerre ne connaît pas de trêve. Des centaines de vies sont entre vos mains...

En tant que Général, vous participez activement à de nombreuses missions dans le plus pur esprit tactique, en opérant à partir de cartes très détaillées. Votre équipement est extrêmement puissant : aérochars, batteries de missiles, infanterie tech, blindages sophistiqués... Serez-vous capable de mener vos troupes à la victoire? Seules vos qualités de stratège nous le diront...



CARACTERISTIQUES

- Des animations très fluides et des graphismes ultra-détaillés, en SVGA 256 couleurs.
- Un éditeur de missions complet
- Possibilité de jouer par modem
- 16 types d'unités : blindés lourds, blindés légers, chargements d'explosifs, etc...
- Scénarios multiples.
- Transport aérien, voies de ravitaillement, moral des troupes, personnalités fortes, fumigènes et conditions climatiques... rien n'est laissé au hasard!
- Un compte-rendu graphique vous permet de vous tenir informé régulièrement.



Un éditeur de missions complet



Etudiez vos unités



Unités défendant leur QG

Impressions

Disponible en version française sur PC, PC CD-ROM et bientôt sur Amiga.

Distribué par



28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex

Drug Wars

PC CD ROM

Déméntiel !



C'est dingue, mais à chaque fois que l'on me propose de tester un jeu d'American Laser Games, je suis pris de convulsions et de spasmes violents. Allez savoir pourquoi !

LORD CASQUE NOIR

A n'en point douter, Mad Dog Mc Cree aurait largement suffi. Ce n'est pas l'avis de son éditeur qui nous propose ce cinquième jeu sans aucun intérêt.

Génial ! Un seul mot, génial ! Ça c'est du jeu vidéo interactif ! Un film défile sur votre écran, et à l'aide du curseur en forme de pistolet, vous devez tuer les méchants vendeurs de drogue. "C'est tout ?", vous exclamez-vous surpris. Mais non, ce n'est pas fini car, tenez-vous bien, il vous faut recharger votre arme dès que son chargeur se vide, c'est dingue non ? Purée, avouez que côté action, c'est du délire. En plus, il y a de belles nanas avec des gros seins dans le film, un peu à la "Miami Vice". Et puis, quel suspens ! Cela dit, si vous ne me croyez pas, je peux vous en raconter une autre. Dans la lignée des produits d'American Laser Games, Drug Wars ne vaut guère plus que ses prédécesseurs, et rien ne justifie son achat. Remarquez qu'il y en a qui aiment, puisque ça se vend, paraît-il.

GENRE : Arcade • EDITEUR : AMERICAN LASER GAMES • NOTICE : VO • NBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIG. MINI : 386 SX 25, CD Simple Vitesse • PRÉVU SUR : Mac et 3DO

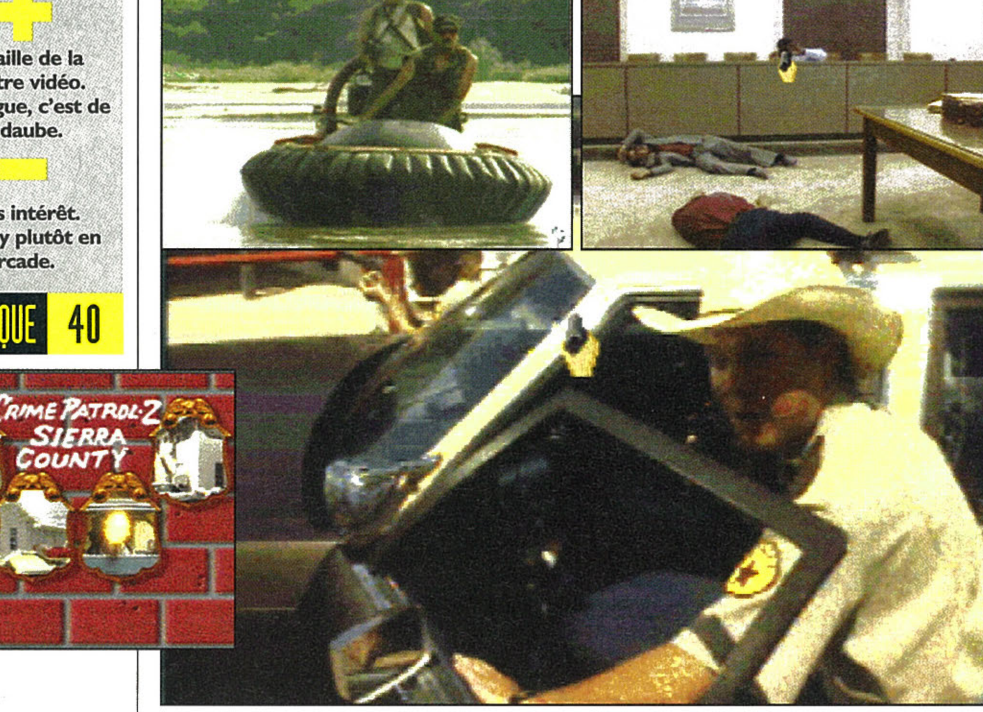
INTERET 10

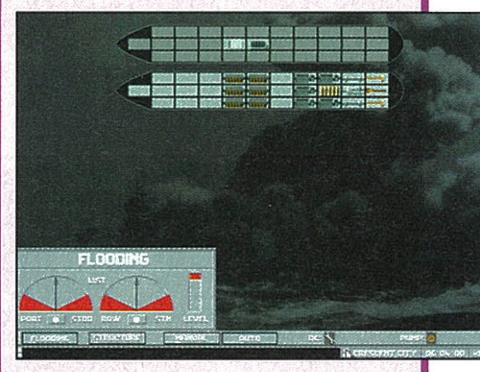
+ La taille de la fenêtre vidéo. La drogue, c'est de la daube.

− Sans intérêt. Jouez-y plutôt en arcade.

TECHNIQUE 40







Great Naval Battles III

PC CD ROM

IANSOLO

Petit-fils d'amiral de la flotte, amiral de la flotte tu seras ! Tel est le profil requis pour prendre du plaisir avec Great Naval Battle III. Mais ils existent ces fous de batailles historiques, ces seigneurs de la guerre navale sur ordinateur. SSI leur donne l'occasion de refaire l'histoire militaire dans le Pacifique entre 1941 et 1944. Avec plus de 16 scénarios (dont Midway et la bataille de la mer de Corail), GNB3 poursuit l'effort de reconstitution méticuleuse entamé dans les deux précédents épisodes. Comme par le passé, l'affichage en S-VGA offre une belle réalisation graphique et des caractères très lisibles. On peut choisir de diriger toute une flotte (quasiment tous les bâtiments et avions américains et japonais sont présents) à partir du vaisseau amiral, ou bien, en passant en manuel, de contrôler chaque unité. Les écrans de jeu (très nombreux et complexes) permettent de prendre place aux différents postes de : radar du bâtiment porte-enseigne, pont du navire, torpilles, canons. On passe alors à des phases (tir de torpilles) un peu plus arcade, mais cela reste très compliqué et les animations sont pitoyablement lentes.
Les moins chauvins d'entre nous seront ravis d'apprendre que l'on peut choisir indifféremment le camp des Américains ou celui des Japonais. En outre, un éditeur de scénarios et un générateur automatique de bataille viennent augmenter la durée de vie du produit (si, si, y en a qui aiment !). À noter les sons et bruitages tout à fait corrects.
Définitivement, GNB3 s'adresse aux moines de l'espace qui restent enfermés six mois dans leur vaisseau avant d'arriver sur Hypérion. Non-spécialistes, passez votre chemin !

EDITEUR : SSI • DISTRIBUTEUR : Mindscape (16) 99.79.66.48 • CONFIG RECOMMANDÉE : 486/33, carte SVGA 512 Ko et driver VESA • CARTES SONS : Aria, WaveBlaster, Soundman Wave, SoundBlaster (sauf AWE)

INTERET 70 TECHNIQUE 65



LA PUISSANCE DU MULTIMÉDIA

Savourez le multimédia !
AZTECH vous propose des produits puissants de qualité, pour vos applications multimédia.

CARTES SONS AZTECH - LE PLAISIR DE L'ÉCOUTE !

Que vous soyez utilisateur débutant ou professionnel du multimédia, nous avons la carte-son répondant à vos besoins. Par exemple, la carte **NOVA 16 Extra**, une carte-son 16 bits, très abordable, produisant un son fantastique, de qualité CD, et évolutive vers Wave Table Synthesis.
La carte **Wave Rider 32+** fournit un son PC galactique : il s'agit d'une carte-son 16 bits avec Wave Table Synthesis de 32 voix. Cette carte vous restitue fidèlement les sons de 128 instruments et les effets sonores de 69 batteries. L'avantage décisif de cette carte est la possibilité d'extension vers le système de tonalité tridimentionnel SRS (Sound Retrieval System).

Sound Galaxy

KITS D'EXTENSION MULTIMÉDIA SOUND GALAXY, UNE EXPÉRIENCE UNIQUE !

Aztech propose également de multiples possibilités pour apprécier le multimédia sur votre PC. Nos kits d'extension sont livrés avec la carte Nova 16, un lecteur de CD-Rom double vitesse et des disques compacts tels que Outpost, New Grolier Encyclopedia, Mega Race et bien d'autres.

Le système de CD-Rom personnel **Explorer**, vous offre encore davantage ! Ce kit est équipé d'un lecteur de CD-Rom double vitesse externe, procure un son multimédia 16 bits et inclut Wave Table Synthesis ainsi qu'un pack logiciel étonnant.
Et l'installation ? Rien de plus simple ! Il suffit de brancher le câble, d'installer le logiciel et c'est parti ! Explorer est aujourd'hui l'unique solution "Plug and Play" sur le marché multimédia !

1994 MULTIMEDIA WORLD READERS' CHOICE FINALIST

LE MULTIMÉDIA SANS FRONTIERE AVEC AZTECH VIDEO

Vous recherchez des produits vidéo puissants pour vos présentations, séances de formation ou autres manifestations ?
Video Galaxy est le produit qu'il vous faut. Cette carte vous offre une résolution VGA allant jusqu'à 16,7 millions de couleurs, des sources audio multiples, la capture d'images vidéo et elle est également équipée d'un poste récepteur de télévision normalisé. Bénéficiez de cette technologie unique : Aztech, plus que du multimédia, la puissance intégrale du multimédia.





Siège :
AZTECH SYSTEMS LTD
31 Ubi Road 1, Aztech Building,
Singapore 1440
Tél : (65) 741-7211
Fax :(65) 741-8678/9
Tlx : RS 36560 AZTECH

Bureau Allemand :
AZTECH SYSTEMS GmbH
World Trade Center,
Birkenstrasse 15, 28195 Bremen
Allemagne
Tél : (421) 169-0843
Fax : (421) 169-0845

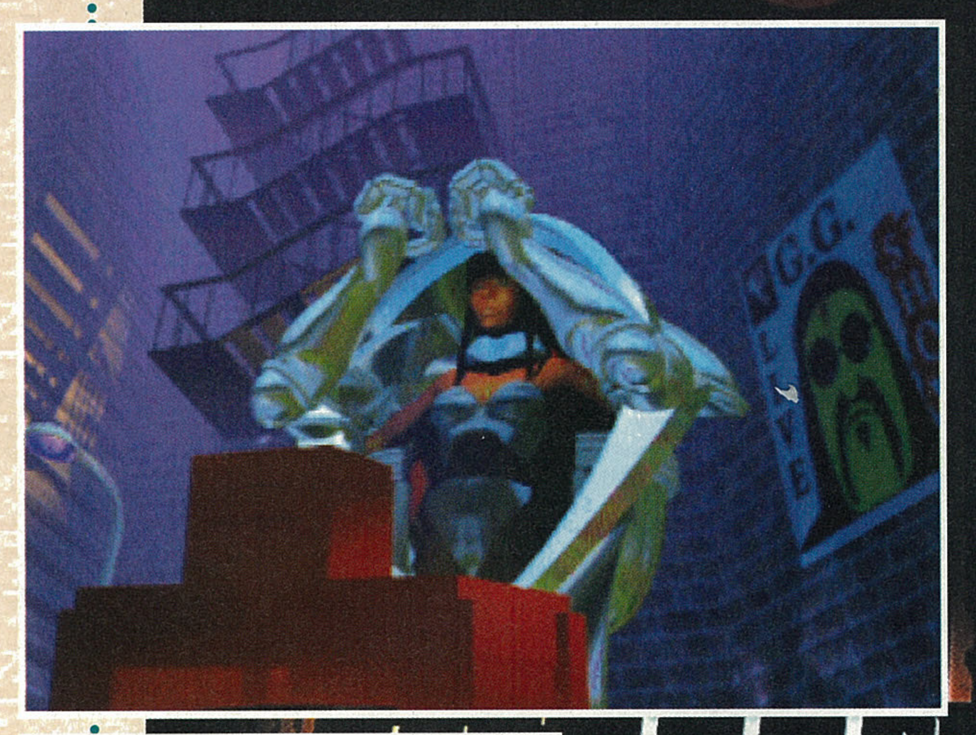
Distributeurs en France :
ACTEBIS AG
2, rue de la Pature
78420 Carrières Sur Seine
France
Tél : (33-1) 30 86 67 55
Fax : (33-1) 30 86 68 19

UBI SOFT
28, rue Armand Carel
93100 Montreuil sous Bois
France
Tél : (33-1) 48 18 50 00
Fax : (33-1) 48 57 62 91

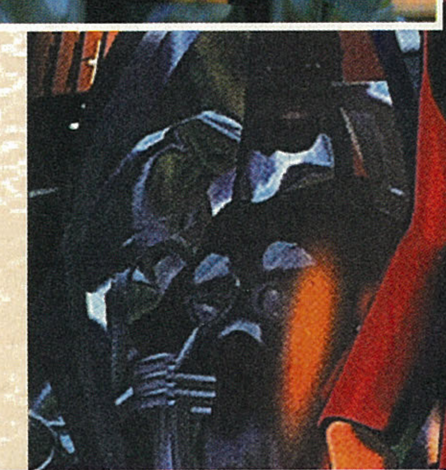
DISPONIBLE CHEZ LES REVENDEURS SPÉCIALISÉS.

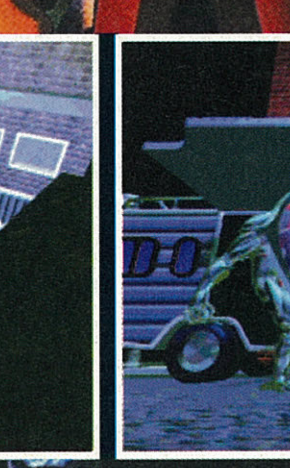
PC CD-ROM

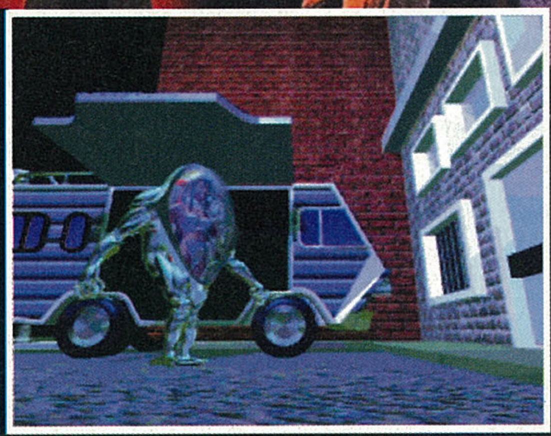
BUREA Bizarre, vous ave



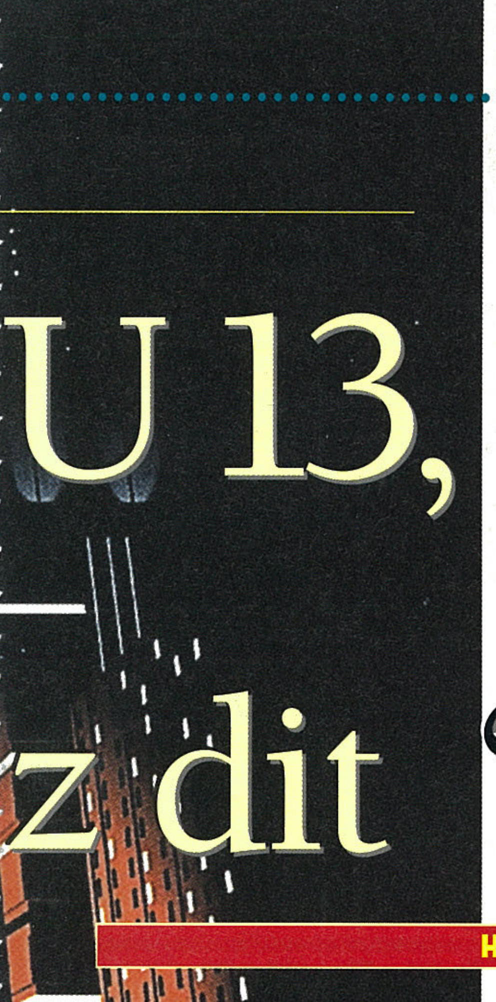


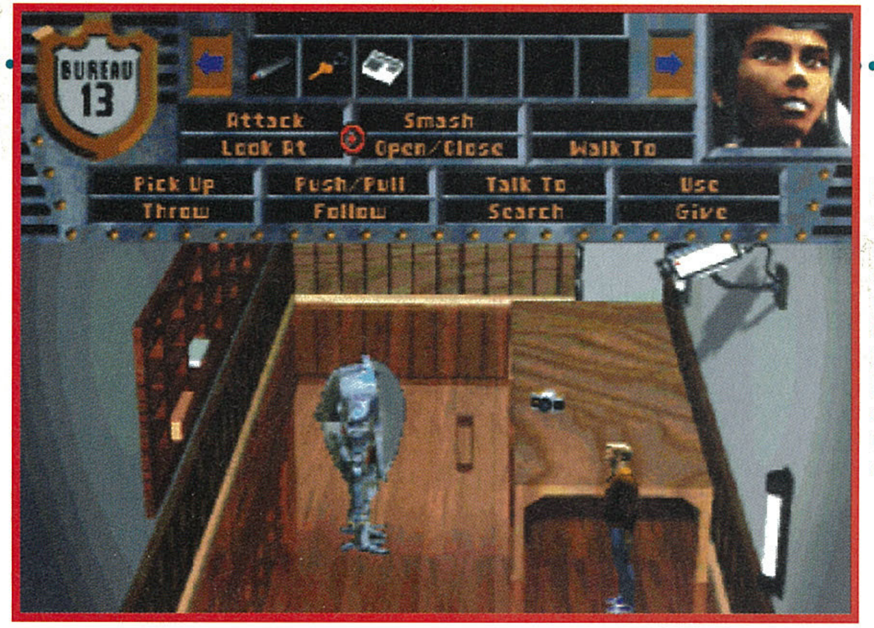












En haut de l'écran, on peut faire apparaître une barre de menus. Celle-ci permet de passer d'un personnage à l'autre et d'utiliser les objets contenus dans l'inventaire. C'est là aussi qu'on choisit ses actions.

"bizarre" ?

HERR PROFESSOR MOULINEX VON KLOUG

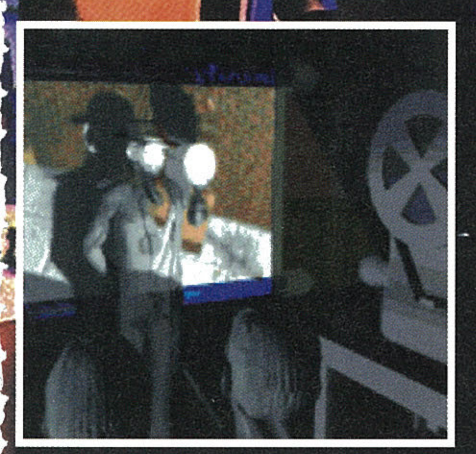
Après l'enfer, Take 2 s'intéresse aux phénomènes paranormaux. Du coup, nous aussi car le jeu bénéficie d'un scénario attachant et original.

Indéniablement, Take 2 a décidé de miser gros sur le support CD-Rom. Jusqu'à présent, les produits présentés étaient assez décevants en dépit de leur originalité. Cette fois, la vitesse de croisière semble être atteinte. Certes, quelques petits défauts subsistent encore mais ce Bureau 13 s'avère être une bonne surprise. Bureau 13, c'est le nom de l'organisme chargé de lutter contre les manifestations paranormales. Une sorte d'agence Ghostbuster en moins rigolote. Si l'on peut d'ailleurs reprocher quelque chose à l'éditeur, c'est bien le côté austère de sa production. Certes, on trouve çà et là quelques traces d'humour, mais il est clair que l'on n'est pas là pour s'amuser. Ou alors dans le genre "j'ai-les-lèvres-gercées-je-ne-peux-pas-rire". Exit de l'humour, donc. Quand on y réfléchit bien, c'est un peu curieux de nommer une telle boîte "Bureau 13". Forcément, quand on chasse le paranormal, c'est qu'on y croit, et si l'on y croit, on évite de se porter la poisse. C'est vrai, il y a plein d'autre chiffres possibles, comme... euh... attendez... euh... 14. Il y en a plein d'autres, mais... ah si, 117 et... euh... ça ne me revient pas, là, mais il y en a sûrement d'autres, je crois.

Je vous passe l'ouverture de la boîte pour en venir directement à l'installation. En effet, pendant que certains fichiers sont copiés sur le disque dur, on bénéficie d'une petite animation en 3D. Ensuite, après avoir assisté à la séquence d'introduction désormais habituelle et en 3D, nous voici dans le vif du sujet.

Pour commencer, il s'agit de choisir, parmi six spécialistes, les deux que nous allons diriger lors de la première mission. Au programme, un maniaque des armes et ordinateurs, une belle amazone équipée d'un exo-squelette décuplant ses forces, un prêtre réputé pour avoir réussi plus d'une trentaine d'exorcistes, un spécialiste des serrures, un vampire capable de se métamorphoser, et enfin une sorcière.

La première mission va consister à retrouver un mystérieux personnage, dans un non moins mystérieux contexte. En effet, le shérif de la police locale vient d'échapper de justesse à un attentat, et tandis qu'il se languit dans sa



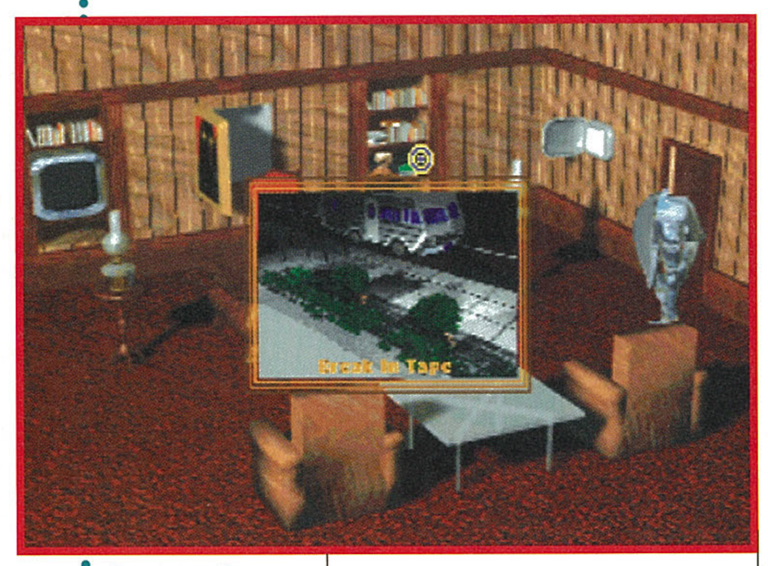


REMARQUES

La version testée était en anglais, mais le jeu devrait être traduit à l'écran en français.

VRAI FAUX

Les extra-terrestres existent vraiment !
VRAI
Moi-même j'en ai vu. Lors d'une petite fête organisée pour l'anniversaire de Pinky, où nous avions fortement arrosé ses 26 ans. Ils sont arrivés vers 5 heures du matin, ils sont très grands, verts, avec une trompe rose et des longues tentacules, après, je ne me souviens plus de rien... j'ai vomi et j'ai dû m'endormir.



En cours de partie, vous pourrez utiliser un magnétoscope. Le film (en images 3D), apparaît au centre de l'écran.

chambre d'hôpital, vous partez sur le terrain. En tant que membre d'un bureau privé, vous ne travaillez pas directement avec la police mais il se peut que vous deviez échanger quelques informations. C'est là qu'on s'aperçoit que le scénario du jeu est plus tordu qu'on aurait pu l'imaginer.

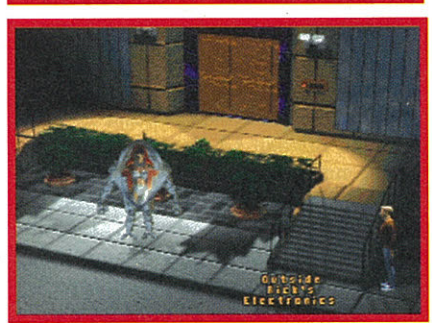
Énigmes imbriquées

Comme dans la réalité, en effet, les actions à entreprendre ne sont ni linéaires ni uniques. Dans la première enquête, par exemple, il faut tout à la fois retrouver une personne mais également comprendre les tenants et aboutissants de l'enquête. Bref, il ne s'agit pas de "remplir une mission" mais de progresser dans un maelström de possibilités. Lorsqu'un mystère est résolu, on passe à l'enquête suivante. En ce qui concerne l'ergonomie et la présentation, Bureau 13 est assez classique ou du moins constitue une bonne synthèse de ce qu'on trouve dans les autres jeux du commerce. Les déplacements, qui se font à la souris, permettent de faire évoluer des personnages en 3D dans un décor en fausse 3D. Entendez par là que l'on se déplace SUR une image 2D créée à partir de dessins 3D et non DANS l'image en question. Suivant les lieux, le résultat est plus ou moins convaincant. En effet, si le déplacement est libre, les actions, elles, sont précalculées. Par exemple, si l'on se tient devant un placard et que l'on décide de le fouiller, on déclenche alors une série de mouvements précalculés correspondant à la fouille dudit placard : le personnage se met alors à faire plus ou moins n'importe quoi, par exemple faire demi-tour avant de revenir au placard en question. Pas très grave, mais énervant. L'interaction avec les objets et personnages se fait au moyen d'icônes, pour les ordres courants (voir, examiner, ouvrir, prendre, parler) et en accédant à un menu pour les ordres plus spécifiques dépendant du type de personnage dirigé ; par exemple, crocheter une serrure dans le cas du voleur ou exploser une porte à l'aide de l'exo-squelette. Ce menu, qui fait également office d'inventaire, affiche les objets portés sous forme d'icônes. On peut utiliser un objet, ou bien utiliser un objet sur un autre ; mais que les adversaires des jeux à la Mac Gyver se rassurent, il ne vous sera pas demandé de créer des mécanismes sophistiqués avec les objets les plus improbables.

En ce qui concerne les rencontres avec les personnages, les dialogues se font tout bêtement par QCM, c'est-à-dire en choisissant des questions ou des réponses afin d'amener l'interlocuteur à agir comme on le souhaite (je m'excuse auprès des vieux routiers, mais vous savez, il y a des nouveaux lecteurs chaque mois). Les personnages s'expriment en anglais dès lors que l'on dispose d'une carte compatible Soundblaster et une traduction peut être affichée à l'écran (voir remarque). Les bruitages sont moyens. En revanche, la musique est véritablement catastrophique, à l'exception de celle entendue pendant l'intro, qui oscille entre King Crimson et Sakamoto. Tout cela fait finalement un jeu d'aventure intéressant, à conseiller aux joueurs non débutants ou du moins désireux de passer à la vitesse supérieure. A noter que Bureau 13 est inspiré du jeux de plateau de Richard Tucholka.

GENRE : Aventure • EDITEUR : Take 2 • DISTRIBUTEUR : Gametek • TÉLÉPHONE : (16) 72.02.59.24 • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIG. CONSEILLÉ : 486 33 CD

En dépit de son thème lié au paranormal, ce jeu plaira à tous les amateurs du genre aventure.





TIPS JEU

Dans le bureau du shérif, arrangez-vous pour que la poubelle prenne feu et pour que l'armoire de l'extincteur soit bloquée...

INTERET 82



\+

Le scénario
Les énigmes
L'interface

\-

La musique
Certains déplacements

TECHNIQUE 76







La fine équipe

Avant chaque mission, vous pourrez choisir les membres de l'équipe. Suivant les personnes que vous aurez engagées, vous disposerez de commandes et d'ordres différents.

OVNI soit qui mal y pense.

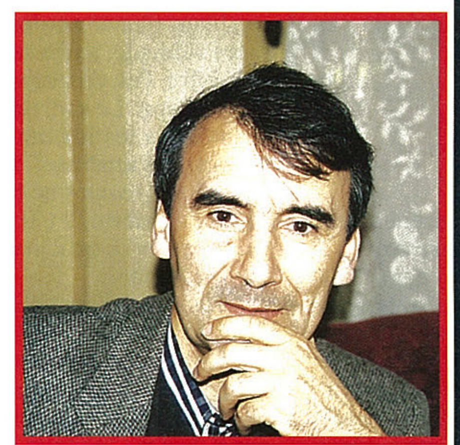
De tous les phénomènes inexpliqués, dit phénomènes paranormaux, les OVNI sont probablement ceux ayant été le plus étudiés ces dernières années. Même si l'on ne peut que regretter l'absence de rigueur scientifique dans la majorité de ces études, les OVNI ont toutefois intéressé quelques organismes officiels.

MOULINEX

De tous temps, les cieux ont exercé une fascination certaine sur l'humanité, et depuis l'Antiquité, de nombreux auteurs ont fait état, dans leurs écrits, d'apparitions célestes étranges. Certes, avec les progrès de la science, l'inexpliqué d'hier est devenu la réalité du moment mais il persiste encore quelques points d'ombre, quelques phénomènes étranges difficiles à appréhender en l'état actuel de nos connaissances. Ce n'est qu'après la guerre, vers 1947, qu'on entendit parler à nouveau avec insistance des Objets Volants Non Identifiés, où plutôt, d'UFO (Unidentified Flying Objets). Aux États-Unis, les témoignages émanant d'observateurs aussi divers que des fermiers, des pilotes de l'Armée de l'air ou de militaires au sol, trouvèrent un écho dans le délire paranoïaque qui agitait alors le pays. En pleine guerre froide, il ne faisait aucun doute que les soucoupes volantes étaient des engins furtifs envoyés par les russes ; les petits hommes verts étaient des rouges !

Comme l'avance Roland Barthes dans ses "Mythologies" : "Le mystère des soucoupes volantes a d'abord été tout terrestre : on supposait que la soucoupe venait de l'inconnu soviétique, de ce monde aussi privé d'intentions claires qu'une planète. (...) Si la soucoupe d'engin soviétique est devenue si facilement engin martien, c'est qu'en fait la mythologie occidentale attribue au monde communiste l'altérité même d'une planète : l'URSS est un monde intermédiaire entre la Terre et Mars".

Cette psychose peut faire sourire de nos jours, mais à l'époque le phénomène inquiéta suffisamment les militaires du monde entier pour que des commissions d'enquêtes travaillent sur le sujet. On mit en place un protocole, décrit dans un manuel officiel appelé "Blue Book", destiné à interroger les témoins et à traiter leurs réponses aussi "scientifiquement" que possible.



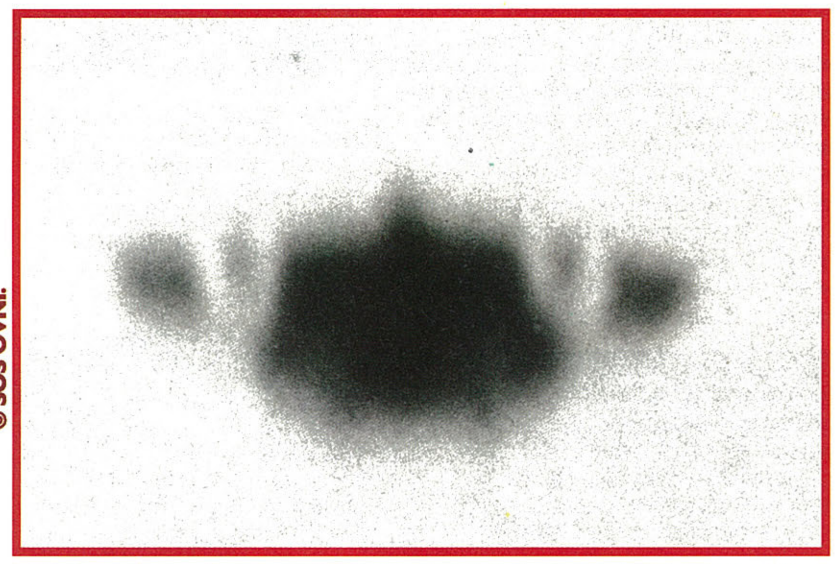
Dr Jean-Paul Thomas, directeur de recherches au CNRS.



Patrick Jonveaux a assisté à un phénomène étrange.

Bientôt, il apparut que l'URSS n'était pour rien dans ces apparitions d'OVNI. Les engins ne semblaient pas spécialement intéressés par les objectifs stratégiques, et surtout il était inconcevable que les Russes aient disposé de l'avance technologique que laissait supposer la façon dont les soucoupes apparaissaient et disparaissaient, se jouant des radars et se déplaçant à des vitesses inimaginables.

Cela dit, je ne résiste pas au plaisir de vous livrer ce savoureux extrait d'un discours de Ronald Reagan. Lors de la 42e Assemblée générale des Nations Unies du 21/09/87, Ronald Reagan déclara : "Dans notre obsession, avec les antagonismes du moment, nous oublions souvent les liens unissant tous les membres de l'humanité. Peut-être avons-nous besoin de quelque menace universelle extérieure afin que nous puissions mettre ce lien en lumière. J'ai



© SOS OVNI.

Photo prise au-dessus de l'Aiguille du Midi, le 4 août 1994 à 10 h. Aile Delta ? Jet ? OVNI ?

Les OVNI en quelques chiffres [1]

Sur 273 personnes ayant "vu" des objets volants non identifiés, 11 % des témoins affirment avoir perçu un bourdonnement, 16 % un sifflement et 15 % des bruits divers. Dans 80 % des cas, un effet électro-magnétique a été décrit : fusibles de la voiture fondus, batterie vide, traces de brûlure. Dans 25 % des cas, le phénomène a été suivi d'effets physiologiques, comme des coups de soleil ou une sensation d'électricité statique. Difficile de tracer le "portrait robot", si l'on peut dire, des visiteurs. D'après des recoupements, il apparaît que 12 types différents d'extraterrestres ont pu être observés. Leur taille se situe entre 85 cm et 2,50 m.

Les apparitions ont lieu, dans 31 % des cas, en bordure de route, 20 % dans des lieux ruraux isolés, 10 % sur les routes, et 10 % au voisinage d'habitations. Il faut remarquer au passage que ces chiffres sont surtout significatifs de la répartition des témoins. Forcément, en plein désert, il y a peu d'observateurs. Il est étonnant qu'aucune manifestaton importante, vérifiable par des milliers, voire des millions de témoins, ne se soit produite au-dessus d'une grande capitale.

Les témoins se répartissent à égalité dans toutes les classes socio-professionnelles. Dans 35 % des cas, l'observateur est seul, et 10 % des manifestations ont été décrites par plus de 5 observateurs.

Pour en finir avec ces statistiques, il est intéressant de noter que sur 1 356 astronomes interrogés, 53 % pensent que le problème des OVNI mériterait une étude scientifique. Par ailleurs, depuis 1947, 5 millions de personnes prétendent avoir vu des extraterrestres. C'est peu si on les compare aux personnes croyant en l'existence d'un dieu qu'ils n'ont jamais vu.

(1) D'après l'étude de Claude Poher parue dans l'ouvrage "Les OVNI", éditions "Que Sais-je ?".

parfois pensé à quel point les différences de ce monde s'évanouiraient rapidement si nous avions à faire face à une menace étrangère à la Terre. Encore que, je pose la question : cette force étrangère n'est-elle pas déjà parmi nous ?".

Des témoins, mais pas de preuves

Les témoignages posent divers problèmes. Contrairement à ce qui se passe dans une enquête policière, un témoin direct ne constitue pas une preuve suffisante. Pour qu'un fait soit scientifiquement reconnu, il faut qu'il ait été mis en évidence par une série d'expérimentations, d'observations répondant à un protocole particulier, et il doit être reproductible. Il existe une infinité de spécialités scientifiques mais quelle que soit la branche étudiée, la démarche scientifique reste la même. Afin de mieux comprendre ce type de démarche, nous avons donc suscité une entrevue entre un scientifique et un témoin qui affirme avoir vu une "soucoupe volante". Le Dr Jean-Paul Thomas, Directeur de recherche au CNRS, anime une équipe de chercheurs à l'Institut de Physique Nucléaire de Lyon. Sans être opposé de façon dogmatique au phénomène OVNI, il affirme cependant ne pas être convaincu par les témoignages de personnes prétendant avoir assisté à tel ou tel manifestation imputable à une vie extraterrestre. Il rejoint en cela l'opinion de la communauté scientifique, beaucoup moins optimiste sur l'éventualité d'une vie extra-terrestre qu'il y a quelques années. "Je comprends l'argument voulant que, dans une infinité de systèmes solaires, il y ait une possibilité de trouver des mondes habités, mais le fait est qu'en dépit de nombreuses recherches, les traces de vie dans l'univers, aussi infimes soient-elles, font pour le moment défaut".

Pour Patrick Jonveaux, négociateur en transactions pharmaceutique, l'intérêt pour les OVNI a commencé vers 1975 : "En sortant d'une discothèque avec une amie, nous avons arrêté la voiture dans un petit bois. Soudain, des phares illuminèrent violemment le véhicule. À ma grande stupeur, je m'aperçus que l'éclairage venait d'en haut. En me penchant, j'aperçus un engin circulaire semblant planer au-dessus de notre véhicule, à une centaine de mètres. Peu de temps après, tout disparut. Le surlendemain, je lus dans les journaux des témoignages similaires". Depuis, Patrick Jonveaux s'intéresse à ce phénomène, et il lit ou visionne tout ce qu'il peut trouver sur le sujet.

Docteur Jean-Paul Thomas : Les découvertes scientifiques impliquent une bonne dose d'imagination, mais il ne s'agit pas ensuite d'y croire ou de ne pas y croire ; les faits se doivent d'être établis scientifiquement, indépendamment des croyances ou des désirs de chacun". Et puis, je me demande pourquoi une intelligence venue d'ailleurs se montrerait aussi timide ? Il me semble peu logique, de la part d'éventuels visiteurs, d'apparaître au hasard, au lieu de contacter des gens compétents, des scientifiques par exemple !

Moulinex : Qu'il s'agisse ou non d'OVNI, le phénomène mériterait d'être étudié, non ? Le fait que des milliers de témoignages existent est en soit intéressant d'un point de vue sociologique.

Dr Jean-Paul Thomas : C'est vrai, mais il n'y a pas vraiment de constante dans les descriptions d'engins volants ; les avis varient sur l'aspect des prétendus appareils ou de leurs éventuels occupants. Il est beaucoup plus intéressant de constater les concordances dans les témoignages de personnes revenues d'un état de mort clinique, comme l'existence d'un tunnel lumineux. Différence de références culturelles dans le premier cas ? Effets quasi physiologiques dans le deuxième ? Dans les deux cas, c'est ce que le témoignage révèle de notre culture ou de notre cerveau qui est intéressant.

Patrick Jonveaux : Là non plus, il faut reconnaître que la science officielle ne semble pas vraiment intéressée par le sujet.

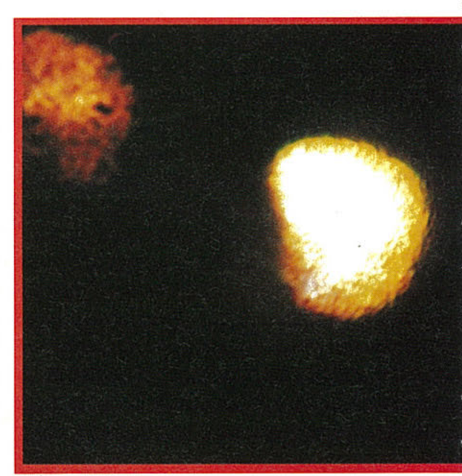
Dr Jean-Paul Thomas : Pour des phénomènes aussi épisodiques et accidentels que les prétendues manifestations d'OVNI, ou pour interpréter comment le cerveau humain peut générer ce type de "vécu", il n'est pas possible aujourd'hui d'imaginer un protocole d'expérimentation satisfaisant, ce qui renforce la difficulté d'étudier sérieusement ces phénomènes. Il est par ailleurs évident que les gouvernements préfèrent financer des recherches dont ils pensent qu'elles génèreront des bénéfices économiques ou sociaux, c'est une question de priorité.

Patrick Jonveaux : Aux États-Unis, il existe le SETI (Search Extra Terrestrial Intelligence), et en France, nous avons le SEPRA (Service d'Expertise des Phénomènes de Rentrées Atmosphériques) qui fait suite au GEPAN (Groupe d'Etude des Phénomènes Spatiaux Non-Identifiés).

(NDLR : Les armées américaine et russe ont étudié les phénomènes paranormaux. À l'heure actuelle, on ne sait pas si ces recherches continuent. Ce qui est certain, c'est qu'ils ont disposé de moyens conséquents, n'étant pas soumis aux mêmes contraintes commerciales qu'un organisme de recherche financé par le contribuable).

Moulinex : À titre personnel, que pensez-vous de l'éventualité d'une vie extra-terrestre ?

Dr Jean-Paul Thomas : Le problème ne se pose pas en ces termes : je réfute tous les témoignages actuels en raison de l'absence de rigueur scientifique chez les observateurs.

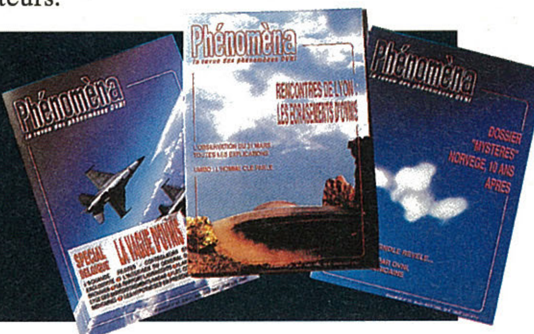






Cette série d'images a été prise durant trois hivers consécutifs dans la vallée d'Hessdalgen en Norvège. Certains phénomènes ont pu être détectés au radar. Copyright SOS OVNI.

Nous tenons à remercier le magazine "Phénomena" qui nous a fourni une partie des images présentées ici. Ce bimestriel vendu en kiosque s'intéresse aux phénomènes OVNI. Phénomena anime également SOS OVNI, une association à but non lucratif enquêtant sur les phénomènes aérospatiaux non identifiés. Et si bien sûr, il vous arrive un jour d'observer la présence d'un OVNI, vous pourrez les contacter au 3615 SOS OVNI ou au (16) 42.20.18.19 à Aix-en-Provence.



Tous ces logiciels fonctionnent sur Compatibles PC

FI Loisirs

Des jeux et une sélection de logiciels français à partir de 20 Francs

Ces logiciels sont distribués en version shareware

Téléchargez ces logiciels sur 3615 SPIDER

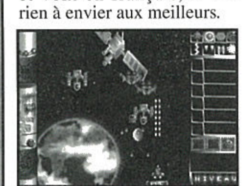
JEUX ACTION

Alien Carn ○
Un bon jeu de plates-formes il faut sauver les humains prisonniers des aliens.

Evasive Man ●
Un superbe shoot'em up dans lequel il ne faut pas oublier de faire le plein.

Gemstones III ○
Un excellent casse-briques qui peut gérer plusieurs joueurs, bons graphismes.

Pacminator ○
Un bon shoot avec textes et voix en français, il n'a rien à envier aux meilleurs.



R.O.T.T. ●
Rise of the Triad, un jeu très attendu dans le style de Doom avec quelques plus.

Micro Deluxe ○
Un jeu d'action et réflexion vous devez détruire toutes les bombes avec votre laser.

Jazz Xmas ○
Comme Jazz Jackrabbit avec d'autres décors, la neige et le verglas vous surprendront.

Sango fighter ○
Un grand maître des arts martiaux doit combattre pour défendre sa province.

Cannon Fodder ○
De nombreux niveaux du jeu de stratégie militaire le plus délirant, une superbe idée.

Descent ●
Un jeu en 3D comme Doom mais vous êtes pilote d'un vaisseau en pleine ville.

Xatax ○
Un superbe shoot'em up avec de beaux graphismes et une bonne jouabilité.

Body Count ●
Libérez les Nations Unies à l'aide de vos armes dans ce nouveau clône de Doom.



Prairie Dog Hunt ○
Dans ce jeu, il faut tuer un maximum de petites bêtes, BB va être furieuse.

Androïd ○
On le met souvent dans nos sélection parce que c'est un bon flipper, on s'y croirait.

Galactix ○
Un shoot pour les pros les envahisseurs viennent de partout et sont très rapides.

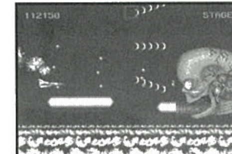
Hérétic ●
DOOM dans un château du Moyen Age envahi par des démons, encore plus génial.

Skunny Kart ○
Prenez le volant d'un kart dans cette course délirante pleine de gags surprenants.

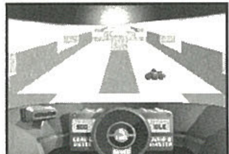
Gateworld ○
Un jeu de plates-formes qui vous place à l'intérieur d'un astéroïde, 256 couleurs.

Silver ○
Un autre excellent flipper qu'on met souvent dans nos sélections, comme en vrai.

Fox Ranger ○
Un bon shoot en scrolling horizontal avec des boss coriaces à la fin des niveaux.



Sky Road ○
Il faut piloter un vaisseau sur des parcours plein de pièges, neuf niveaux de jeu.



Comet Buster ○
Un très bon Astéroïds sous Windows qui comblera les nostalgiques de ce jeu.

Dr. Riptide ○
Pilotez votre sous-marin de poche dans un monde hostile à la recherche du Dr Riptide.

Astro Fire ○
Superbes graphismes pour ce shoot dans le style de Astéroïds en beaucoup mieux.

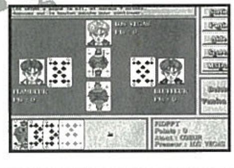
RÉFLEXION

P.D.G. ○
Un jeu de simulation de gestion d'une entreprise, dur de prendre des décisions.

Monopoly ○
Retrouvez sur PC les joies du jeu le plus célèbre au monde, tout y est, génial.

Esope ○
Remplissez le plus de cases possible avec vos pions pour vaincre votre adversaire.

Jeux de Cartes ○
Un superbe jeu de belote où vous devez affronter trois autres joueurs gérés par votre PC. Les graphismes sont très bien réalisés

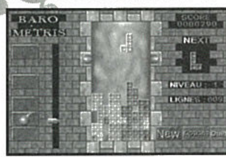


Equality II ○
Réalisez les différentes formes présentées à l'écran avec des pièces plus petites.

Yam's II ○
Cette disquette contient un bon jeu de Yam's et d'autres jeux de dés de bonne qualité.

Checkmate ○
Un de nos meilleurs jeux il ressemble au Mahjong avec des règles particulières.

Barometris ○
Un jeu de Tétris qui n'a plus rien à voir avec son ancêtre puisqu'il donne la possibilité d'utiliser 5 gadgets pour se sortir de situations difficiles.

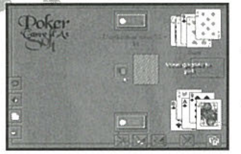


Dames Française ○
Un jeu de dames respectant les règles françaises sous Dos ou sous Windows.

Bonne Paye ○
Gérez votre budget mieux que les autres joueurs pour gagner en fin de mois.

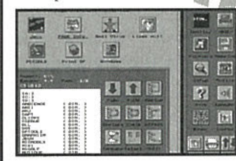
Tarot 2000 ○
Une superbe adaptation du jeu de tarot qui permet de jouer seul ou à plusieurs.

Poker ○
Un jeu de poker sous Windows qui bénéficie de très bons graphismes et d'une réalisation sans faille. Un jeu à ne pas manquer.



UTILES

Sipod ○
Ce logiciel fait apparaître un menu de gestion de disque dur par icones avec une gestion totale à la souris, indispensable sur tout PC.

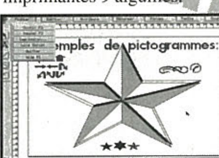


BMP Show 2 ○
Un utilitaire de visualisation et de manipulation de papier peint pour Windows 3.1.

Ultramax Pro 2 ○
Un installateur d'application sous Windows permettant d'inclure des graphismes.

Gentree ○
Un logiciel de généalogie offrant une analyse multi-critères et d'autres options.

Impact ○
Un excellent logiciel de dessin vectoriel avec une interface graphique simple et très pratique. Il gère les imprimantes 9 aiguilles.



Archiv' Mag ○
Un logiciel d'archivage d'articles de magazines qui permet d'insérer des photos.

Pixific ○
Visualise les fichiers ICO, PCX, GIF, BMP, et joue les fichiers VOC, WAV, MID...

Win K7 Vidéo ○
Un logiciel pour gérer vos cassettes vidéo et imprimer des jaquettes graphiques.

WinCommander ○
Remplacez le gestionnaire de fichiers de Windows par ce logiciel dix fois plus efficace qui permet aussi de compacter des fichiers.



Vincent ○
Un logiciel de conception de documents de PAO incluant des textes et des graphismes.

MaxiDos ○
Un gestionnaire de fichiers sous Dos qui facilitera les copies ou déplacements.

Ulysse ○
Un logiciel éducatif pour les enfants de 4 à 13 ans qui contient plus de 20 modules.

ADULTES

- Mangas 1 ○
- Mangas 2 ○
- Mangas 3 ○
- Mangas 4 ○
- Mangas 5 ○
- Mangas 6 ○

Chacune des 10 disquettes contient 12 Mangas tirés des meilleures BD érotiques japonnaises (pour adultes).

- Mangas 7 ○
- Mangas 8 ○
- Mangas 9 ○
- Mangas 10 ○

- X Mania 6 ○
- X Mania 7 ○
- X Mania 8 ○
- X Mania 9 ○
- X Mania 10 ○
- X Mania 11 ○

Chacune de ces 6 disquettes contient 12 images X à ne pas laisser entre toutes les mains (pour adultes).

○ **Fonctionnent sur PC 286, 386 ou 486, écran VGA ou SVGA et 2 Mo de RAM mini.**

◐ **Fonctionnent sur PC 386 ou 486, écran VGA ou SVGA et 3 Mo de RAM minimum.**

● **Fonctionnent sur PC 386 ou 486, écran VGA ou SVGA et 4 Mo de RAM minimum.**

1 disquette = 25 francs
3 disquettes = 69 francs
6 disquettes = 129 francs
10 disquettes = 195 francs
20 disquettes = 360 francs

▣ = 1 disquette
▣▣ = 2 disquettes
▣▣▣ = 3 disquettes

Bon de commande à renvoyer à :
F.I. 18 Avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

NOM : ____________ Prénom : ____________
N° : ______ Rue : ____________
Code postal : ________ Ville : ____________
Ci joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY
○ Carte de crédit — Nom : ____________
○ Chèque — N° : _____ - _____ - _____ - _____
○ Mandat — Date d'expiration : ________

Je commande ______ disquettes		Frs
Pour les tarifs, voir le cadre à gauche	Frais de port	25 Frs
	Total	Frs
Logiciels commandés		

JOYSTICK PC AVRIL

FLOPPY INTERNATIONAL 18 Avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

Virtua Chess

PC CD ROM

Pour un jeu d'échecs, c'est une vraie réussite !



Si vous avez décidé de vous mettre aux échecs sérieusement, votre PC est, plus que jamais, l'outil adapté pour vous initier à l'art de ce jeu millénaire.

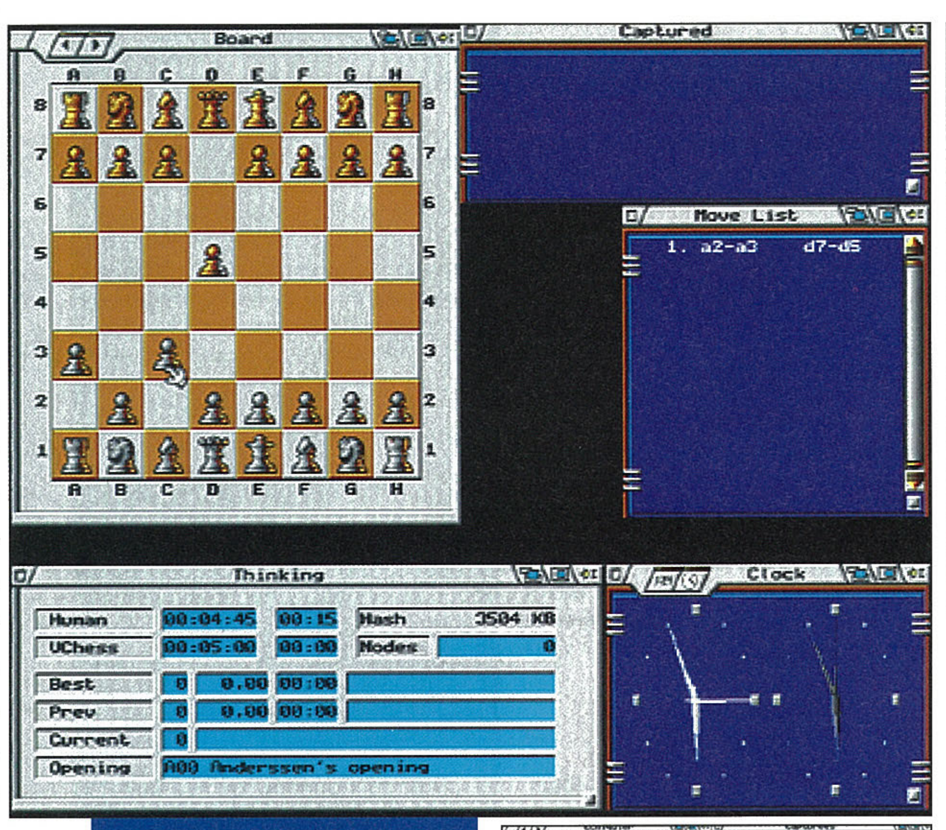
SEB

Des animations en 3D sont déclenchées en fin de partie, différentes selon l'issue de l'affrontement. On y voit le roi battu voler en éclats. Quelle joie !

Toutes les catégories de jeux tirent profit des dernières technologies de programmation : les jeux d'arcade affichent de la 3D mappée ultra-rapide, les jeux d'aventure mélangent allègrement décors précalculés et acteurs filmés, les simulateurs sont de plus en plus réalistes avec leurs ombres de Gouraud et leurs images satellites, et même les wargames se sont mis à toutes ces techniques. Les vilains petits canards de la bande sont sans aucun doute les jeux de réflexion et en particulier les jeux d'échecs qui, au mieux, offrent des plateaux 3D injouables qu'on n'utilise jamais, ou des niveaux de réflexion plus forts qui n'intéressent que les déjà très bons joueurs. Vous êtes d'accord avec ça ? Alors il est temps de changer d'avis, car voici Virtua Chess, le jeu d'échecs sur PC 100 % made in France.

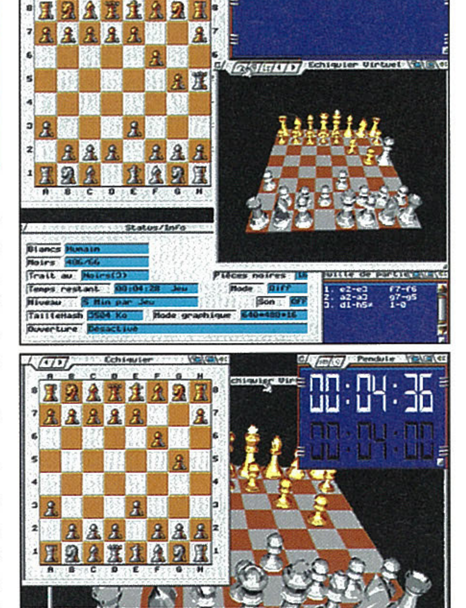
Une installation en douceur

Tout jeu sur PC commence par l'incontournable et souvent douloureuse phase d'installation. Est-ce que je vais avoir assez de place sur mon disque dur ? Combien d'heures vais-je passer devant l'écran avant de réussir à avoir le graphisme ET les sons ET la souris en même temps ? San parler des gestionnaires de mémoire, du config.sys et autres prises de choux. Avec Virtua Chess, pas de problème, tout se passe en douceur, le soft utilise toute la RAM dont vous disposez, et si vous disposez de la version CD, il ne se sert du disque dur que pour sauvegarder vos parties. Le jeu se lance directement sur le CD, le plus simplememt du monde. Après une intro où des pièces en 3D exécutent quelques coups (réalisés sur Silicon Graphics, s'il vous plaît), vous voilà au cœur du programme, prêt à prendre votre première raclée. La manipulation de Virtua Chess est simple et instinctive, entièrement en multi-fenêtrage et en menus déroulants. Vous pouvez avoir jusqu'à 9 fenêtres simultanément affichées à l'écran : le plateau et les pièces en 2D dans un coin, une vue en 3D dans l'autre, les pendules qui vous stressent, les commentaires de l'ordinateur sur l'ouverture pratiquée et sur les chances de chacun, les

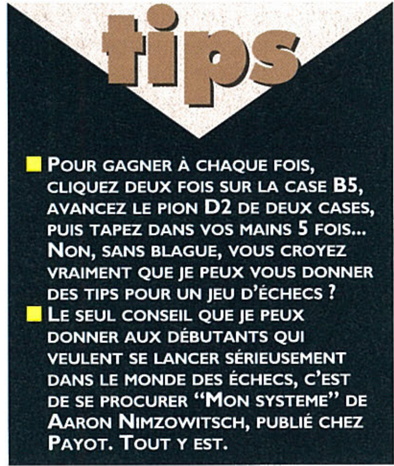




Pour déplacer les pièces, deux possibilités : cliquer et faire glisser à l'aide de la souris, ou bien entrer ses coups au clavier en tapant les coordonnées des cases.



pièces prises par chaque camp, la liste des coups, et autres... Le tout arrangé exactement comme bon vous semble. Vous décidez de la taille de chaque fenêtre, vous les déplacez, vous les superposez, bref, vous faites votre petite chimie histoire de vous installer bien confortablement avant d'affronter cette satanée machine.
Tiens, justement, parlons bécane. Pour faire tourner Virtua Chess, il faut au minimum un 386SX16 avec 2M de Ram, une souris et une carte VGA. Bon, c'est la config mini, il est conseillé d'avoir un 486DX33, quand même, avec 4 Meg de Ram et un driver Vesa. Le tout avec une carte sonore compatible Soundblaster (l'option la moins importante pour un jeu d'échecs, c'est vrai).
Côté résolution, l'affichage peut monter jusquà 1024 x 768 en 256 couleurs. Les graphismes sont alors plus fins, et vous avez la place de mettre tout plein de fenêtres en même temps à l'écran. Les graphismes en 3D sont calculés en temps réel, vous pouvez donc changer d'angle, tourner le plateau dans tous les sens et zoomer avant ou arrière pour choisir la vue idéale à vos yeux. D'habitude, je ne joue jamais avec les vues 3D des jeux d'échecs, on ne voit pas assez clairement les positions des pièces.



Avec Virtua Chess, même si je continue à préférer la vue classique du plateau, on peut enfin faire une partie en 3D sans faire des bourdes à chaque coup.

Je veux battre mon ordinateur

Virtua Chess dispose d'une vaste panoplie de niveaux de jeu différents, pour faire plaisir à tous. Les joueurs occasionnels trouveront plusieurs niveaux faibles qui s'adaptent à leurs progrès. Les grands débutants disposent même de niveaux spécifiques où l'ordinateur peut faire des erreurs grossières, ce qui rééquilibre nettement les forces quand on passe son temps à perdre des pièces bêtement. Et c'est nettement plus motivant de gagner de temps en temps, au début, plutôt que de se faire massacrer à chaque fois.
Si vous êtes un joueur de club et que vous avez besoin d'un bon entraîneur, sachez que Virtua Chess est classé

tips

- Pour gagner à chaque fois, cliquez deux fois sur la case B5, avancez le pion D2 de deux cases, puis tapez dans vos mains 5 fois... Non, sans blague, vous croyez vraiment que je peux vous donner des tips pour un jeu d'échecs ?
- Le seul conseil que je peux donner aux débutants qui veulent se lancer sérieusement dans le monde des échecs, c'est de se procurer "Mon systeme" de Aaron Nimzowitsch, publié chez Payot. Tout y est.

VRAI FAUX

Apple vendra 500 000 consoles Pippin cette année.
VRAI
Oui, enfin, non, c'est pas tout à fait ça : c'est ce qu'Apple compte vendre.

INTERET 90

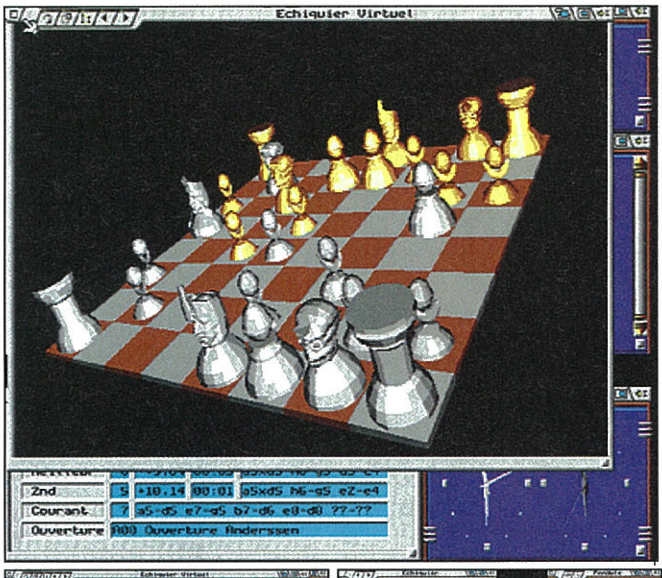


Le multi-fenêtrage très bien pensé, rapide et pratique.
Les nombreux niveaux de jeu, parfaitement adaptés aux débutants.
La 3D temps réel qui devient enfin jouable.

–

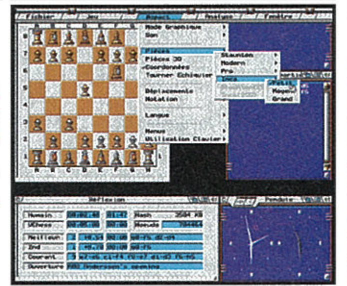
L'absence de jeu à deux par liaison null-modem (c'est juste histoire de relever un défaut).

TECHNIQUE 90









parmi les programmes et machines d'échecs. Il a fait des performances au-dessus de 2 400 Elo, et, au dernier tournoi international d'Aubervilliers qui réunissait plus de 800 joueurs dont 17 Grands Maîtres Internationaux et 22 Maîtres, Virtua Chess s'est classé 36ème. Le programme est amélioré depuis, en plus. Toutes les options que vous trouvez habituellement dans un jeu d'échecs sur ordinateur sont présentes : retour en arrière d'un ou de plusieurs coups, sauvegardes de parties, conseils de l'ordinateur, recherche de mats, vaste bibliothèque d'ouverture. Plus des options moins courantes comme la possibilité de jouer en réseau (IPX) contre un autre humain, la connection du fantastique AutoChess Board de Saitek, ou encore toute une série de problèmes à résoudre pour vous entraîner.

GENRE : Jeu d'échecs • DISTRIBUTEUR : TITUS (1) 43 32 10 92 • CONFIG MINI : 386SX16 avec 2 M DE RAM, Carte VGA et une souris • CONFIG RECOMMANDÉE : 486DX33 avec 4M de RAM et driver VESA

Plusieurs sets de pièces différentes sont disponibles. Comment ça ? Ça sert à rien ? Bon, je vous l'accorde...

En conclusion, moi-même qui suis amateur d'échecs, de faible niveau mais encore plein d'espoirs, j'ai définitivement adopté Virtua Chess. À mon avis, le meilleur programme du genre, le plus agréable, original et complet.

UNE BREVE HISTOIRE DU JEU D'ÉCHECS

Le jeu d'échecs, avec les pièces, le plateau et les règles que l'on connaît, n'est pas apparu comme ça, hop d'un seul coup, d'un claquement de doigt divin. Il a fallu quelques millénaires de tâtonnements, d'expériences diverses, d'heureux hasards et des milliers de génies inconnus pour arriver au jeu moderne tel qu'il est pratiqué par Kasparov ou par mon voisin de pallier. Il est difficile de dresser une histoire du jeu d'échecs et d'affirmer qu'elle est parfaitement exacte et remonte aux véritables origines ; les théories sont nombreuses, et parfois contradictoires sur certains points. La chronologie qui suit se veut le reflet des théories les plus généralement admises.

Les premiers ancêtres du jeu d'échecs furent d'abord des jeux de poursuite, un peu comme le jeu de l'oie de notre enfance. Les Égyptiens de l'Antiquité pratiquaient volontiers le Senet, qui devint, 3 000 ans avant J.-C., le jeu des 20 cases dans tout le Proche-Orient. Deux joueurs s'affrontent sur un plateau en faisant avancer des pièces à coups de dés ou d'osselets. Le hasard est omniprésent, il n'y a pas de place à la stratégie ou à la tactique, l'homme et sa destinée sont entièrement entre les mains du divin (les pièces sont d'ailleurs à l'effigie des dieux adorés à cette époque). Plus tard, la Grèce Antique accouchera du petteia, jeu nettement plus proche des échecs, qui fait disparaître le hasard et fait entrer dans l'appellation des pièces les connotations guerrières que l'on connaît. Ce jeu est cité à plusieurs reprises par Platon ou Aristote. Alexandre le Grand emmène le petteia dans ses bagages, et convertit des joueurs tout au long de ses conquêtes. Le jeu est pratiqué ardemment dans toutes les colonies helléniques et continue à évoluer en se mêlant aux autres jeux locaux. C'est au contact du chatounga indien que le petteia grec donne naissance à ce que les spécialistes s'accordent à appeler le véritable ancêtre des échecs. Les pièces sont moins mobiles que les nôtres, et répondent aux appellations de l'armée indienne de l'époque, un peu avant le Ve siècle de notre ère. Les joueurs déplacent des éléphants au lieu des fous, des chars au lieu des tours et attaquent avec le vizir (qui deviendra dame en Occident). Le jeu se répand rapidement vers l'Asie Centrale et la Chine, la Perse puis l'Europe. Une fois arrivé en Chine, le jeu est légèrement modifié, se retrouve avec une rivière au milieu du plateau (les échecs chinois), passe en Corée, puis au Japon pour donner naissance à un autre jeu, le Shogi. Échecs chinois et Shogi sont encore pratiqués aujourd'hui.

Invasions et guerres sont en grande partie responsables du développement des échecs, elles étaient les médias de l'époque, apportant leurs chariots d'horreurs, de morts et de destruction, mais aussi de mélange culturel et d'évolution dans tous les domaines. C'est par l'intermédiaire des invasions arabes que les échecs (appelés Shatrandj) se développent en Europe. Les premiers grands joueurs de l'Histoire sont issus de la dynastie des Califes Abbassides de Bagdad. Ils furent les premiers à avoir étudié le jeu véritablement sérieusement, et à avoir écrit des traités théoriques sur celui-ci.

Avec la disparition de ces empires, l'esprit de maîtrise se perd. Même si l'Europe continue à jouer, après avoir adapté le nom des pièces à son système féodal (apparition du roi, de la reine, du fou, etc.), elle est loin d'atteindre le niveau des joueurs arabes. Il faudra attendre le XVe siècle pour que des transformations relancent le jeu : apparition du roque, les pions peuvent avancer de deux cases à leur premier mouvement, et installation de la reine en pièce maîtresse. Les échecs modernes sont nés, les grands maîtres font leur apparition, et les grands tournois internationaux ne tarderont pas.

MARC FRANÇOIS BAUDOT ET JEAN-CHISTOPHE WEILL, CONCEPTEURS DE VIRTUA CHESS.

Marc François Baudot


Jean-Christophe Weill

En 1989, Jean-Christophe Weill est en DEA d'Intelligence Artificielle, il débute la programmation de l'ancêtre du moteur de Virtua Chess, qui constitue une partie de son projet d'études. À cette époque, Marc-François Baudot est à Centrale, les deux programmeurs se connaissent déjà et décident de s'inscrire pour un tournoi d'échecs destiné aux machines. Le programme sera fait en un mois, sur des bases développées auparavant. Le résultat n'est pas extraordinaire, leur moteur finit avant avant-dernier, avec tout de même une performance : leur programme obtient une partie nulle contre Mephisto, la bécane invincible de l'époque. "Les mauvais résultats étaient dûs à des bugs infâmes, explique Jean-Christophe, notamment avec des problèmes de prise en passant". De mois en mois, le programme évolue, les deux programmeurs retouchant sans arrêt leur moteur. Virtua Chess, quant à lui, a entièrement été réécrit puisqu'il est maintenant totalement programmé en assembleur, alors que les versions précédentes avaient des parties en C. Au départ, le but, pour Jean-Christophe, n'était pas de développer un programme commercial, mais de prouver que sur les machines courantes, les techniques utilisées sont les mêmes que les techniques universitaires. Marc-François Baudot, quant à lui, est joueur d'échecs, et le défi de faire jouer une machine l'amusait beaucoup. Il y a un an, les deux compères rencontrent Eric Caen de Titus sur un tournoi. Ce dernier s'était inscrit pour voir ce qu'il valait personnellement ; ancien joueur, il avait arrêté pendant très longtemps, mais aussi avec la secrète intention de trouver un programme intéressant à éditer. Le courant passe et la collaboration est décidée : les deux coyotes s'occupent du moteur de réflexion, tandis que Titus s'occupe des graphismes, de la 3D, des sons et compagnie. Virtua Chess est maintenant disponible, mais Marc-François et Jean-Christophe n'auront jamais véritablement terminé leur programme : ils continuent d'améliorer leur moteur de réflexion, et Virtua Chess sera inscrit dans les principaux tournois ouverts aux machines.

VOTRE JEU

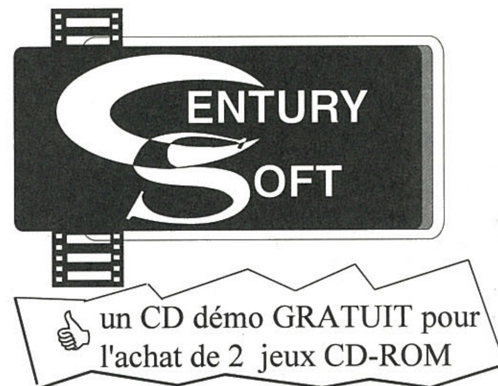
48 H CHRONO

EN ✆

73.60.00.18

3615 CENTSOFT

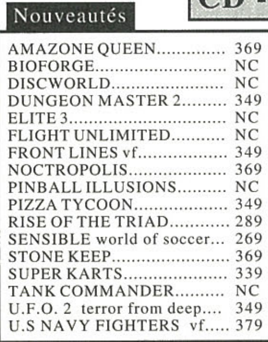
FAX 73.60.00.17



un CD démo GRATUIT pour l'achat de 2 jeux CD-ROM

CD - ROM

Nouveautés



AMAZONE QUEEN	369
BIOFORGE	NC
DISCWORLD	NC
DUNGEON MASTER 2	349
ELITE 3	NC
FLIGHT UNLIMITED	NC
FRONT LINES vf	349
NOCTROPOLIS	369
PINBALL ILLUSIONS	NC
PIZZA TYCOON	349
RISE OF THE TRIAD	289
SENSIBLE world of soccer	269
STONE KEEP	369
SUPER KARTS	339
TANK COMMANDER	NC
U.F.O. 2 terror from deep	349
U.S NAVY FIGHTERS vf	379

contactez-nous pour disponibilité

ACES OF THE DEEP vf	329
AEGIS	289
AL - QADIM vf	269
ALONE IN THE DARK 3 vf.	359
ARMORED FIST	299
BATTLE ISLE 2 vf	349
BATTLE ISLE 2 sénario	220
BENEATH a steel sky vf	289
BUREAU 13 vf	329
CARTON ROUGE vf	299
CHESSMASTER 4000 turbo	329
COLONIZATION vf	329
COMANCHE + mission 1&2	389
COMMANDER BLOOD vf	329
CREATURE SHOCK vf	349
CYBERIA	379
CYCLEMANIA	289
D-DAY 6 JUIN 1944 vf	349
DARK FORCES	329
DAWN PATROL vf	349
DAY of the TENTACLE vf	339
DELTA V	349
DESCENT	339
DRAGON LORE vf	349
DOOM 2	389
DUNE vf + 7th GUEST	369
ECSTATICA	299
FALCON GOLD	329
FIFA SOCCER vf	289
FORTRESS DR RADIAKI	339
GABRIEL KNIGHT vf	329
GENESIA vf	279
HELL vf	369
INFERNO vf	345
IRON HELIX vf	269
KING QUEST 7 vf	339
KYRANDIA 3 vf	279
LANDS OF LORE vf	289
LEMMINGS 3	289
LITTLE BIG ADVENTURE vf	379
MAGIC CARPET vf	379
MASTER OF MAGIC	349
MEGARACE vf	269
MYST	379
NASCAR RACING	309
NHL HOCKEY 95	325
NOVASTORM	299
OUT POST vf	329
PGA 486 TOUR GOLF	345
PINBALL DREAMS deluxe	269
PINBALL FANTASIES delux	289
PRESUMED GUILTY vf	329
PRIVATEER + STRIKE	349
QUARANTINE	289
RALLY vf	249
REBEL ASSAULT vf	369
RISE OF THE ROBOTS vf	299
SAM & MAX vf	349
SEA WOLF SSN21 vf	349
SIMCITY 2000 vf + scénario	339
SIMON THE SORCERER vf	339
STARLORD vf	349
SUBWAY 2050 + mission vf	319
SYNDICATE + scénario vf	369
SYSTEM SHOCK vf	349
TFX notice vf	369
THE HORDE vf	319
THEME PARK vf	349
TOP 50 JEUX shareware	189
TORNADO + mission vf	389
TRANSPORT TYCOON vf	329
U.F.O vf	329
ULTIMA VIII + speech vf	419
UNDER KILLING MOON vf	379
VOYEUR	349
WARCRAFT	349
WHO SHOT JOHNNY ROCK	289
WING COMMANDER 3 vf	439
WINGS OF GLORY	330
WOLFPACK	269
WOODRUFF vf	319
WORLD CUP GOLF	319
X-WING COLLECTOR	339

AMIGA

Nouveautés

BERLIN vf	NC
DUNGEOM MASTER 2	299
FRONT LINES 1200	299
PINBALL illusions 1200	NC
PIZZA TYCOON	NC
U.F.O	289

contactez-nous pour disponibilité

3D MASTER GOLF	169
ALADDIN 1200	249
CANNON FODDER 2	239
CARTON ROUGE vf	289
CIVILIZATION	289
CLUB FOOT MANAGER	269
D - DAY 6JUIN 44 vf	299
DETROIT vf	299
DISPOSABLE HEROE	189
F1 GRAND PRIX	199
F 117 A	269
FIELDS OF GLORY vf	269
FIFA SOCCER	259
FOOTBALL GLORY	189
GLOBAL GLADIATORS	139
HEIMDALL 2 vf	269
ISHAR 3 vf	269
JURASSIK PARK	169
KICK OFF 3 EUROPEAN	269
KING QUEST 6 vf	279
LE ROI LION 1200	249
LEMMINGS 3 1200	259
LORDS of the REALM vf	299
LOTUS TURBO TRILOGY	249
MC DONALD LAND	149
NRJ 3	220
OVERLORD	259
PERIHELION	189
POPULOUS EDITEUR	69
PREMIERE	149
RED ZONE	69
RISE of the ROBOTS	329
ROBINSON REQUIEM vf	279
SENSIBLE world soccer vf.	239
SIERRA world cup 94	219
SIM CITY 2000 1200 4mo	269
STARLORD vf	269
STARTREK 25th vf 1200	299
STORMBALL	69
SUBWAY 2050 1200	269
THEME PARK vf	269
THE SETTLERS vf	299
THE SHORTGREY vf	249
TORNADO vf	319
U.F.O vf 1200	269
ZOOL 2	149

AMIGA CD-32

CANNON FODDER	249
ELITE 2	129
PINBALL ILLUSIONS	NC
RISE OF THE ROBOTS	329
SUBWAR 2050	249

contactez -nous pour connaitre notre catalogue de jeux

PANASONIC 562B

Lecteur CD-ROM double vitesse

950F+ DEMO

COMPILATIONS — AM PC

	AM	PC
FUN RADIO 4	289	329
superski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmings/indy 4		
WORLD CUP YEAR 94	299	349
goal / sensible soccer / striker / championship manager		
LORDS OF POWER	349	369
silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron		
AWARD WINNERS 2	289	329
sensible soccer / zool / elite / jimmy white snooker		
FUN RADIO 3 vf		289
monkey island / indiana jones 3 / battle of britain / 1942		
LUCAS ARTS HEROES pc ou cd-rom		349
indiana jones 4 vf / monkey island 2 vf / secret weapons		
MIC MAC COMPILATION cd-rom		249
gods /magic pocket /cadaver/ speedball /xenon 2		

Offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis

SOUND BLASTER

version 16 MCD	990F
version 16 basic	750F
version AWE32 ASP	1890F
KIT PUISSANCE 16	1990F
Soundblaster 16 + lect CD-ROM	
562B+ UNDER KILLING MOON + LBA vf	



GAMME **THRUSTMASTER**



FLIGHT CONTROL	590F
F16 FLCS	1090F
VOLANT formula	1150F

MAXI SOUND HP16 750F
carte audio 16 bits multi-cd
paire d'enceintes + microphone

MAXI KIT CD-ROM 1390F
lecteur PANASONIC 562B+interface
UNDER KILLING MOON vf + Little Big Adventure vf

MAXI SOUND CD16 1990F
carte audio 16 bits multi-cd+enceintes
lecteur CD-ROM PANASONIC 562B
UNDER KILLING MOON vf + REBEL ASSAULT + LBA vf

MAXI SOUND CD16 2690F
carte audio 16 bits multi-cd+enceintes
lecteur CD-ROM QUADRUPLE vitesse
UNDER KILLING MOON vf + REBEL ASSAULT + LBA vf

HIT du MOIS

DARK FORCES 329F

CD CHARME

101 POSITIONS vl 1 ou 2	250
4 DISC BUNDLE pack 4cd	349
ASIAN DREAM GIRL 2	169
BEST OF VIVID	220
BLONDE JUSTICE	169
BRIGITTE LIVE vf	449
BUSTING OUT	189
COLLECTION privéel vf	189
EROTIC CLIPS compil	149
EXOTICS POSE	199
FOREVER	220
GIRLS DOIN GIRLS 1ou2	169
HIDDEN OBSESSIONS	199
INTERACTIVE CUM vf	349
ICE WOMAN	169
MENAGE A 3	220
RAQUEL RELEASED	199
SAM BOTTE vf	429
SEX	169
SEYMOURE BUTTS 1ou2	349
STEAMY WINDOWS	169
TASTE OF EROTICA	99
THE COVEN	169
TRACY A LOVE YOU	199
VIRTUAL ESCORT vf	449
VIRTUAL VALERIE 2 vf	469
VIRTUAL VIVID compil	99
VIRTUAL VIXENS	329

CD LOISIRS

200 PERSONNALITES	399
3D CORPS HUMAIN vf	480
ANGLAIS aujourd'hui	379
APPLICATIONS windows	189
ATLAS DU MONDE	389
AUX ORIGINE l'homme	349
BALLADES... mère l'oie	329
BIG BAND dinosaures vf	319
CINEMANIA 94	549
CIRCUS vf	289
COUPES du monde foot	339
DINOSAURES	560
INSECTES vf	439
INSTRUMENTS musique	590
JE PARLE L'ANGLAIS	299
KLICK AND PLAY vf	369
LE LOUVRE	369
LA LEGENDE FERRARI	249
MIC MAC CHAMPIGNAC	269
MONDE SOUS-MARIN vf	449
MON 1er ATLAS vf	389
MON THEATRE magique	349
ONCLE ARCHIBALD	269
VISTAPRO vf	399
WORLD ATLAS vf	549

PC COMPATIBLES



Nouveautés

BERLIN vf	NC
BUREAU 13 vf	329
DESCENT	339
DUNGEON MASTER 2	339
FRONT LINES vf	349
INFERNO	349
PINBALL ILLUSIONS	NC
PIZZA TYCOON	349
PRESUMED GUILTY vf	329
RISE OF THE TRIAD	289
SENSIBLE world of soccer	269
SUPER KARTS	345
TIE FIGHTER vf	349
U.F.O. 2 terror from deep	349

contactez-nous pour disponibilité

1942 PACIFIC AIR WAR	319
ACES OF THE DEEP vf	299
AL - QADIM vf	249
ALADDIN	220
ANCIEN art of war in the skie	269
ARMORED FIST	269
BATTLE ISLE 2 vf	345
BENEATH A STEEL SKY vf	299
BLACKHAWK vf	319
CANNON FODDER 2	249
CARTON ROUGE vf	289
CIVILIZATION vf	289
CLUB FOOT MANAGER	329
COLONIZATION vf	329
COMANCHE + mission 1	345
CYBER RACE vf	220
D - DAY 6JUIN 44 vf	345
DAWN PATROL vf	345
DAY of the TENTACLE vf	339
DETROIT vf	349
DOOM 2	329
DRACULA	220
DREAMWEB	349
ECSTATICA vf	349
F 14 FLEET DEFENDER	299
F 15 STRIKE EAGLE 3 vf	299
FIELDS OF GLORY vf	289
FIFA SOCCER vf	289
FLIGHT LIGHT	349
FLIGHT SIMULATOR 5 vf	399
GABRIEL KNIGHT vf	269
GENESIA vf	299
GRAND PRIX F1	199
GREAT NAVAL BATTLESII	299
HOKUM KA 50	289
KLICK AND PLAY vf	359
KYRANDIA 2 vf	299
LANDS OF LORE vf	299
LEISURE SUIT LARRY VI vf	299
LEMMINGS 3	259
LE ROI LION	220
LORDS OF THE REALM vf	349
MASTER OF MAGIC	349
MIGHT & MAGIC 4 et 5 vf	269
MORTAL KOMBAT	220
NASCAR RACING	299
NCAA BASKET	309
OUTPOST vf	329
OVERLORD vf	339
POLICE QUEST IV vf	299
QUARANTINE	289
RAPTOR vf	289
RAVENLOFT vf	339
RETURN of the PHANTOM	189
RISE OF THE ROBOTS	319
ROBINSON REQUIEM vf	279
SAM & MAX vf	319
SEAWOLF SSN21 vf	329
SHADOW CASTER nf	189
SIM CITY 2000 svga vf	289
STARLORD vf	299
STAR CRUSADER	289
SYSTEM SHOCK vf	299
THEATRE OF DEATH	189
THEME PARK vf	339
THE SETTLERS vf	345
TRANSPORT TYCOON vf	329
U.F.O. vf	299
ULTIMA VIII vf	189
WARCRAFT	349
WING ARMADA	249



COMMANDEZ 24H/24
CONSULTEZ LES NEWS
GAGNEZ DES CADEAUX

CENTURY SOFT BP 8
63018 CLERMONT-FERRAND cedex 2

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CP .... VILLE ....
TELEPHONE ....

TITRES .... PRIX ....
....
.... TOTAL ....

❒ AMIGA 500 ❒500+extension ❒500+/600 ❒1200
❒ PC AT 386/486 3"1/2 ❒4mo ❒8mo ❒VGA ❒SVGA ❒CD-ROM
❒ CHEQUE ❒certifie être majeur pour CD charme
❒ CARTE BLEUE No. ....
JO 59 Signature : Date d'expiration : ....

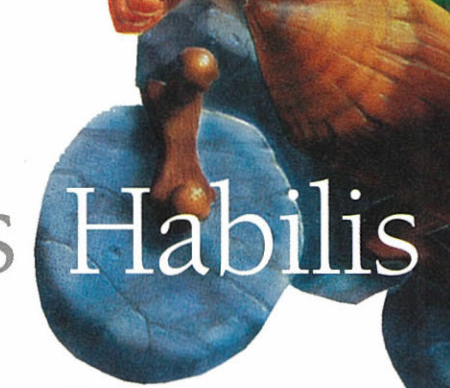
❒ NORMAL 22F
❒ COLISSIMO 30F logiciels
livraison garantie 48H matériels 50F
❒ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port Colissimo 75F
TOTAL A PAYER



BC Racers

PC CD ROM

Homo Erectus Sidecarus Habilis



VRAI
FAUX

Si les hommes politiques étaient des footballeurs, on les filmerait dans les douches après les débats.
FAUX
Jamais ils n'accepteraient de montrer leurs piercings en public.

Voici un jeu dont l'effet comique est basé sur un anachronisme. Imaginez des hommes préhistoriques organisant des courses de side-car ! Avec des personnages assez spéciaux et une animation relativement fluide, ce jeu est un bon produit de course de voitures.

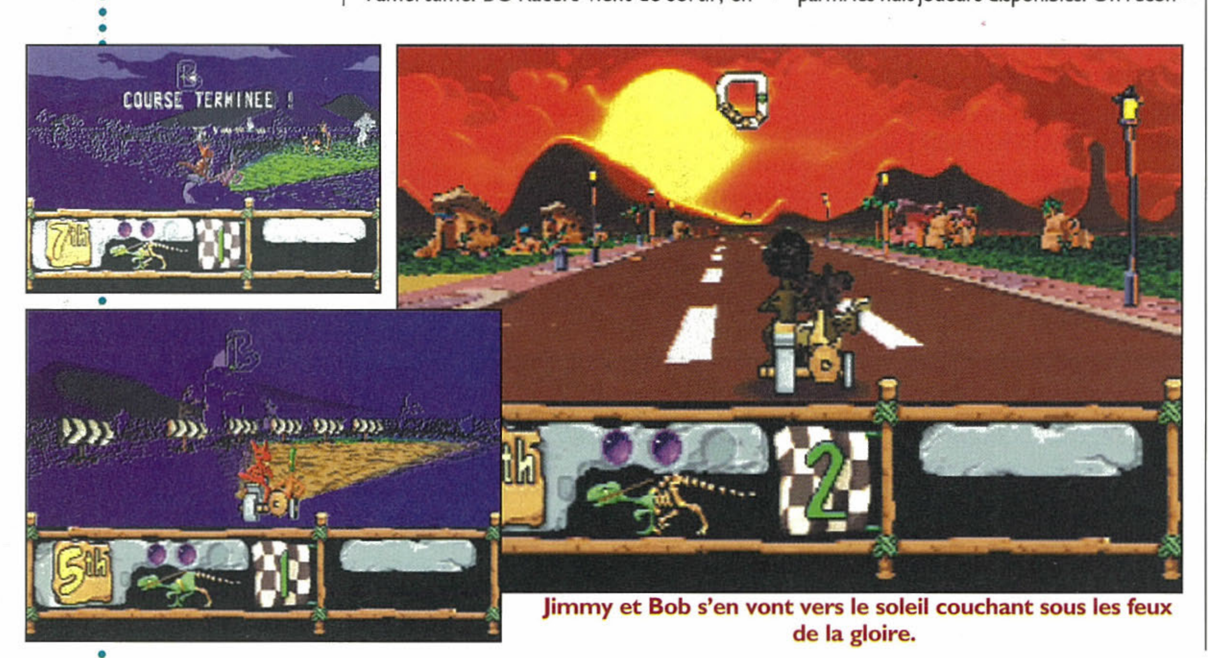
LÉO DE URLEVAN

Intéressante la réactualisation de ce jeu sorti il y a 100.000 ans ! Souvenez-vous, la première version était en BGA, il fallait 2 Ko de mémoire conventionnelle pour le faire tourner, ce qui était énorme pour l'époque, et le jeu tenait sur une disquette double densité de 4 Ko. Une prouesse pour l'époque ! Le temps a coulé sous les horloges de notre sérénité dans les cathédrales de l'amertume. BC Racers vient de sortir, en couleur cette fois-ci. C'est nettement mieux programmé qu'il y a 100 000 ans et plus rapide, car Onkr, l'informaticien de l'époque, n'avait à sa disposition que le basic 0.052. Et c'est son arrière-arrière-arrière (etc.) petit neveu qui a repris le flambeau de cette "série", en le programmant lui-même. La capacité des ordinateurs ayant fabuleusement progressé, ainsi que la cavité cervicale des programmeurs, je ne vais pas vous surprendre... cette suite est un milliard de fois mieux.

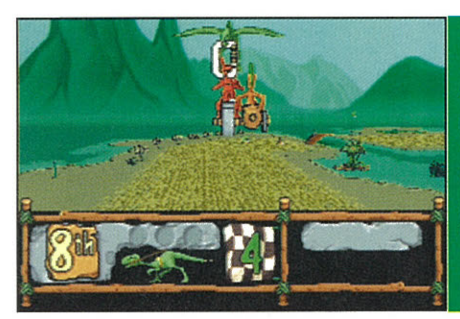
Vous pouvez jouer à un ou deux participants parmi les huit joueurs disponibles. On reconnaît aussi les ancêtres de personnalités connues ; par exemple, dans le même side-car, on trouve Bob Hardley et Jimi Handtrix, pas des policiers, non Madame, des musiciens. Le premier circuit est assez facile car il représente un ovale, et il faut tourner dans une seule direction, votre seule préoccupation étant de serrer le plus possible le virage. Il n'y a aucune difficulté à terminer premier. Vous pouvez utiliser une arme pour abîmer les motos concurrentes, chaque conducteur en ayant une spécifique. Jimi balancera des coups de guitare sur ses adversaires. Vous pourrez aussi recevoir des coups de bâton de la part de vos ennemis si vous vous en approchez trop. À partir du niveau 2, ça se corse, comme on dit à Bastia : vous êtes dans un paysage, il fait nuit et vous ne voyez pas très bien, même avec ces superbes effets de phare qui donnent l'impression d'avoir une grande torche électrique sur le devant du véhicule. Dans les niveaux suivants, vous traverserez la jungle, des tunnels, le désert, la montagne, des paysages assez classiques dans ce type de jeu. Des complications interviennent toutefois, notamment quand vous devez traverser un ravin et qu'il faut viser pile-poil sur le petit pont de bois comme le chante si bien Yves Duteil. Vous ferez à ce moment-là un bond prodigieux comme une crêpe chez Moulinex.

Deux joueurs, sinon rien !

Bien entendu, vous pourrez jouer avec un ami sur le même écran qui sera scindé en deux parties distinctes, en haut et en bas. L'un hiphiphi pourra jouer au clavier ou à la souris, et l'autre au —->Joystick<—-.



Jimmy et Bob s'en vont vers le soleil couchant sous les feux de la gloire.



Sid Vicious, en pleine hallu : God Save The Queen, un ptérodactyle vert !



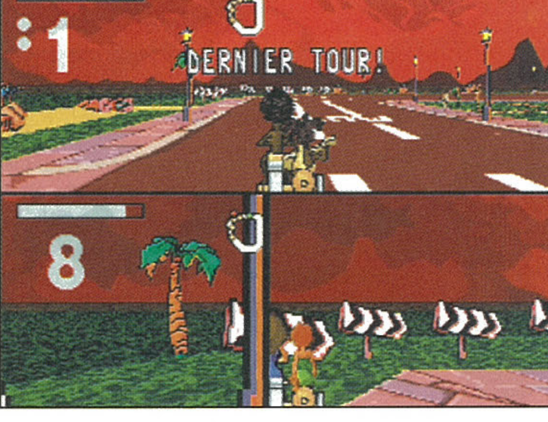
Sid Vicious, casaque inexistante et toque verte non réglementaire en pleine nuit.



Après de nombreux chocs, la moto devient "foutue".

Sid Vicious, prêt pour le grand saut, but it's his way.

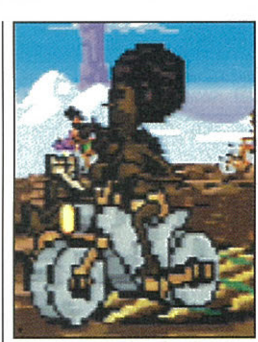




Le jeu à deux souffre de quelques ralentissements.

Non, non, il n'y a pas un mot que je préfère. Une remarque importante est à noter : le jeu refuse les joysticks analogiques. Tout se passera bien si vous utilisez un speedking par exemple. Sinon, il refusera de tourner à droite. Si vous tabassez des adversaires pendant le jeu, cela vous fera des points pour le tournoi (chaque voiture "abattue" vous fait gagner un de ces précieux points - oui on s'éloigne un peu du réalisme de certains jeux de grands prix) ; mais évitez de rester trop longtemps à vous acharner sur un side, n'oubliez pas l'objectif principal : gagner en terminant premier. De toute façon, même si vous ne marquez pas de points, vous pouvez tout de même vous qualifier pour la course suivante ; la seule chose à ne pas faire est de terminer huitième, sans quoi vous perdez un crédit. Vous avez trois crédits, donc si vous terminez trois fois huitième, le jeu est terminé. L'intérêt principal de ce soft, c'est bien entendu l'effet comique rendu par les nombreux anachronismes. Imaginez un peu Bob Marley conduisant un side-car avec Hendrix à ses côtés, à l'époque de la préhistoire ! Sid Vicious passager d'un lapin dans le même véhicule ! L'autre intérêt est bien sur l'aspect technique de la chose. En effet, dans ce type de jeu, si tout est rapide et jouable, le soft sera très bon. En revanche, si une de ces deux caractéristiques manque à l'appel, c'est une merde. Dans le cas présent, c'est plutôt la première solution qui semble être la bonne. Malheureusement, il y a déjà eu beaucoup de jeux de ce type, et cela peut être un frein à l'intérêt général alors que de nombreuses trouvailles sont disponibles. Par exemple, si vous prenez certains raccourcis, vous ne serez pas disqualifié, bien que vous le méritiez. Si vous prenez lesdits raccourcis, il se peut qu'il y ait une séquence rigolote : vous écrasez un homme des cavernes qui se met à s'envoler comme un romain après avoir reçu un coup de poing d'Astérix. Des deux côtés de la route, vous verrez parfois un dinosaure qui lit un journal, des femmes des cavernes à pied qui font du stop. Si vous tombez dans une rivière, la course ne s'arrête pas pour autant là : un gentil ptérodactyle viendra vous tirer de ce mauvais pas, vous faisant quand même perdre de précieuses secondes. C'est bien tout cet ensemble de scènes animées qui sort le jeu du lot des classiques simulations de course. Et même bien réalisé, on ne peut pas dire que ce soit à mourir de rire. On arrive à peine à sourire.

DISTRIBUTEUR : Core Design (19-44) 13.32.29.77.97 • NOTICE : français • NOMBRE DE JOUEUR : 1 ou 2 • CONFIG : 486 à 33 MHz, disponible.





tips

- **TIPS TECHNIQUE :** UTILISEZ UN JOYSTICK QUI FAIT CLIC QUAND VOUS VOUS DÉPLACEZ DANS UNE DIRECTION, COMME LE SPEEDKING.
- **TIPS JEU :** LORS DE VOS PREMIERES PARTIES, REPÉREZ LES RACCOURCIS.

Un rallye de side-car qui met en scène des vedettes de la pop music et rend ainsi le tout fort amusant. Vaut le détour. Cela dit, c'est très rapide...



INTERET 85

+ Les personnages et le contexte. La rapidité et la jouabilité.

− Ça reste une course de véhicules.

TECHNIQUE 80





PC CD ROM

La palme du jeu de plates-formes

La petite équipe de Team 17 nous prouve une fois encore sa capacité à adapter ses hits Amiga sur d'autres machines, en l'occurrence le PC. Scrolling, jouabilité, SuperFrog va vous scotcher la main sur le joystick.

LORD BLACK TÉTARD

Il était une fois, le royaume magique du Prince de Crabe où la vie était paisible. Le charcutier charcutait, le chasseur chassait, le pâtissier pâtissait, la blanchisseuse blanchissait, le curé curait, bref, c'était aussi cool qu'OS/2 Warp. Les ennuis commencèrent lorsqu'une méchante sorcière débarqua. L'immense bonheur qui régnait au sein du couple princier rendait celle-ci folle de rage. Arrrgh, jalousie quand tu nous tiens ! La seule vue de ce beau mâle héritier du plus convoité de tous les royaumes lui était devenu si insupportable, qu'elle décida, avec l'accord de son corbeau, de tranformer ce crétin de Prince en vulgaire grenouille mouillée et gluante.



Le monde du cirque

Puis, dans son élan de haine sans limite, elle alla même jusqu'à enlever sa femme et l'enfermer dans son grand château sombre et froid. Terrifié de voir sa dulciné s'évanouir dans la brume épaisse, le prince tenta de lui crier son amour à travers un "Crrrrôôôââââ" étouffé par la bave. Beurk, répugnant ! La pauvre ne l'entendit même pas, du moins, c'est ce qu'il crôôââ, heu, cruuuuut, pardon. Mon Dieu, quelle drôle d'histoire que celle-ci ! Mais le hasard fait heureusement bien les choses, et notre Prince de Crabe réussit très bientôt à mettre la patte sur une bouteille contenant une curieuse boisson qui le transforma aussitôt en.... Suuuppeeeeer Grenouille ! Équipé d'une cape rouge, voilà que notre batracien part immédiatement à la recherche de sa grenouillette, et par là même de l'antidote qui sauvera le royaume magique avant qu'il ne sombre dans la mare de l'oubli.

De l'action, rien que de l'action

Avant de plonger en plein cœur de l'action, j'effectue un bref détour par le menu des options. Il se résume par le paramétrage du nombre de vies (3, 5 ou 7), de la difficulté et enfin par la saisie d'un code de sauvegarde. Allez, assez rigolé et entrons ensemble dans le premier monde : la forêt. Oh, la belle forêt que voilà ! Oh ça, c'est une belle forêt alors, une forêt toute verte avec de beaux arbres, de la belle herbe et des insectes ripoux qui traînent partout. Et c'est parti !

Je me dirige vers la gauche et saute sans réfléchir sur la tête de l'abeille qui s'écrase aussitôt comme une grosse m... comme une



L'environnement de SuperFrog se compose de cinq mondes eux-mêmes constitués de quatre niveaux. Parvenir à la fin du jeu restera un privilège réservé aux as du joystick.

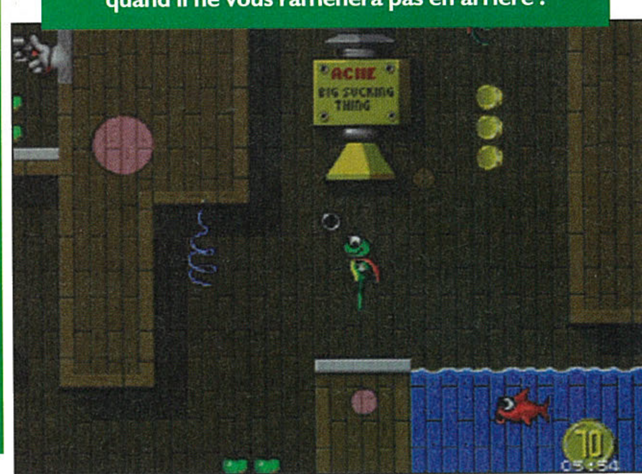


On retrouve, dans SuperFrog, tous les éléments types du jeu de plates-formes, comme ces marches qui s'escamotent après que l'on ait posé le pied dessus.



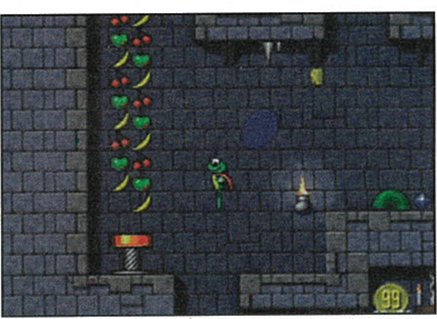
La pastille rouge vous rend invisible, mais pas indestructible. Les pics rocheux et les pièges mécaniques représentent toujours un danger, ce qui n'est plus le cas pour les ennemis qui, du coup, ne vous voient pas.

En déclenchant la manette adéquate, vous serez immédiatement aspiré par ce gros tuyau jaune qui vous transportera à un autre bout du tableau... quand il ne vous ramènera pas en arrière !

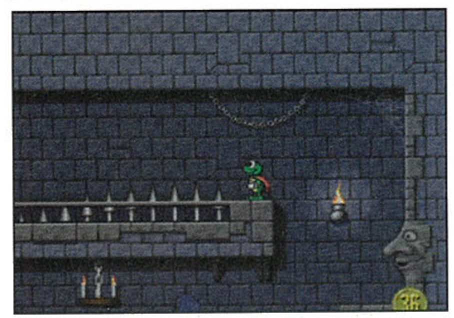


grosse. Et ça repart à fond dans la descente. Tuuuit, tuuuit, alerte, alerte, red alert, un hérisson totalement indestructible se dirige vers moi, que faire ? : 1) Appeller police secours, 2) Sauter par-dessus l'engin, 3) Tout laisser tomber et se casser en vacances. Allez, j'opte pour la deuxième option, ce qui a pour conséquence de me préserver la vie. À ce propos, je dispose du nombre de vies sélectionné dans le menu "option", mais chacune d'entre elles jouit de quatre points s'épuisant lorsque l'on touche un ennemi. Voilà qui pardonne pas mal d'erreurs. Mais qu'importe, je m'égare (comme dirait le conducteur d'une voiture italienne. Désolé !). Hop, je remonte une côte et j'en profite pour gauler toutes les pièces de monnaie qui s'y trouvent. Le compteur placé en bas et à droite de l'écran m'indique qu'il me manque encore une cinquantaine de pièces avant que la porte de sortie ne daigne s'ouvrir. Courage, je continue de plus belle, et je ramasse mon premier objet magique, une espèce de tête toute verte. Ah ouais, super cool, je peux maintenant cracher dans toutes les directions. Hep toi là, la tortue, vient par là que je te glaviote sur la tronche ! Eheh, c'est que faut pas me la faire à moi. Tiens ? Un ressort ! Je monte dessus et me voilà projeté à quelques mètres en hauteur. Les plates-formes sont un peu dispersées, si bien qu'il faut vraiment tout essayer pour espérer les localiser. Et zou, par là il y a des tonnes et des tonnes de pièces. Plus que vingt sous, et je me mets en quête de la sortie. Je redescends, je bouffe une boule rouge qui me rend invisible et je fonce droit devant moi. Attention, le mur... le mur... et... ô, surprise, surprise !, un passage secret apparaît au moment même où j'allais écraser ma trogne sur l'asphalte. Avec le nombre de passages souterrains, je peux amasser largement plus de monnaie qu'il n'en faut. C'est-à-dire que je pourrais rejoindre la sortie, mais plus je récolte de bonus et plus je marque de points. Vous savez, l'appât du gain, difficile d'y résister. Bon, assez rigolé, il est temps de trouver la sortie. La taille du niveau est conséquente, et ce n'est pas chose facile, mais enfin m'y voilà. Une fois dehors, on me propose de jouer au Jackpot. Et pourquoi pas, voilà qui est fort original. Ce passage non obligatoire permet de gagner des points, des vies supplémentaires, mais surtout d'obtenir le mot de passe pour le tableau suivant. Aïe, si je comprends bien, il n'y a pas d'autre moyen de sauvegarder que celui-là. Lorsque vous verrez la taille des autres niveaux, je vous garantis que Team 17 n'a pas fait fort de ce côté-là. Chaque monde comprenant quatre niveaux, il aurait été judicieux d'offrir un code d'office à chaque nouveau monde. Tel un grand justicier, je m'apprête à réparer cette erreur en vous livrant le fruit de mon travail dans le Tips de cette page. Ainsi, grâce à Joystick, vous ne serez pas bloqué comme un gros nain de jardin.

Le second monde vous transporte à l'intérieur d'un grand château bourré de pièges en tout genre. Il est aussi l'occasion de passages très originaux, avec des ressorts placés horizontalement sur les murs. Ceux-ci vous renvoient dans tous les sens tel une boule de flipper. De même, vous aurez droit à des herses qui sortent du sol et devrez ouvrir des portes avec l'aide de manettes dissimulées dans les recoins. Enfin, vous ferez la découverte d'une étrange matière gluante et glissante qu'il vaut mieux éviter. Le monde du cirque se distingue, quant à lui, par un système d'aspirateur géant vous téléportant à d'autres endroits du tableau. Vient ensuite la pyramide avec ses dizaines de passages secrets, ses pièges malicieux et ses décors magnifiques. Il est vrai que de ce côté, si le graphisme de SuperFrog reste dans l'ensemble assez dépouillé, il n'en demeure pas moins très réussi, très "cartoon". Enfin, le dernier stage innove plus par sa grande difficulté que par son aspect technique. Les monstres vous tirent dessus, les surfaces entièrement recouvertes de glaces rendent le maniement de la grenouille périlleux, et les stalactites placées juste au-dessus des trampolines, représentent un réel danger. Comme vous pouvez le consta-







VRAI
FAUX

Vous consommez de plus en plus.

***VRAI.** Selon un sondage effectué lors du Super Games Show, vous avez en moyenne dépensé 8 900 francs en 1994, et vous allez dépenser 6 700 francs cette année (cette dépense n'inclut plus l'ordinateur). En outre, ceux qui s'équiperont d'un PC en 1995 y laisseront quelques plumes : 15 600 francs.*

REMARQUES

Ayant testé le jeu sur un 486 DX 2 avec carte vidéo Local Bus et avec une carte Trident ISA, cette dernière a montré de gros ralentissements, et cela à de nombreuses reprises. La qualité de la carte vidéo est donc primordiale, plus que la puissance du processeur.

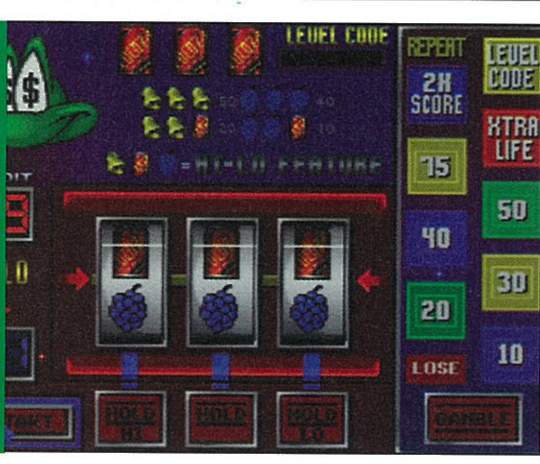
Comme tout jeu de plates-formes qui se respecte, il existe de nombreuses cachettes comportant quatre ou cinq pièces de monnaie. À l'instar de Mario, vous devrez filer des coups de boule sur l'objet jusqu'à libération de l'intégralité du magot.

Restez sur vos gardes. Les pyramides renferment de terribles mécanismes comme en témoignent ces lourdes pierres qui ne demandent qu'à vous aplatir.

C'est quoi cette bouteille de lait ? Justement, parlons-en, c'est la boisson qui transforme notre grenouille en SuperGrenouille. Hélas, le temps est compté, et ne pas finir avant le chronomètre, c'est la mort assurée. Boire une gorgée de ce breuvage magique reporte l'heure du moment fatidique.

Les pastilles vertes comportant un S à l'intérieur accélèrent les mouvements du batracien, dès lors que l'on s'en empare. Au contraire, les pastilles rouges (touours marquées d'un S) ralentissent l'action.

Un passage qui n'est pas sans rappeler Donkey Kong, ou Indiana Jones. Méfiez-vous des boules qui roulent'SuperFrog renferme ne nombreux pièges de ce style.



Le Jackpot donne des vies supplémentaires, et le code de sauvegarde du niveau. Il est regrettable que ce dernier ne soit pas systématiquement donné à chaque nouveau monde.

ter, vous n'êtes pas au bout de vos peines À titre d'info, finir le jeu demande à mon avis plus d'un mois de parties acharnées tant les derniers stages sont grands et difficiles.

Une jouabilité grenouillement parfaite

Mais attention, difficile ne veut pas dire impossible. SuperFrog est difficile parce qu'il demande une immense précision et une grande dose de réflexes. Cela dit, vous perdez par maladresse et non par la faute du programme. La jouabilité est quasi parfaite, et pour peu que vous soyez possesseur d'une carte graphique rapide sous DOS (genre Tseng Labs 4000), l'animation est irréprochable avec un scrolling multidirectionnel d'une fluidité rare, mais sur un seul plan, et un nombre d'ennemis conséquent. De plus, les mouvements de la grenouille sont drôles et expressifs. Idem pour ceux qui concernent les antagonistes. On se croirait vraiment devant un jeu pour console (référence incontestable dans ce domaine). C'est qu'il faut la voir remuer ses petits bras

Les passages secrets 15

6 — Pour détruire un ennemi, il suffit de lui sauter sur la tête à multiples reprises. Certaines bestioles comme les hérissons sont en revanche indestructibles.

7 — Osiris vous a à l'œil ! Gare, car celui-ci n'est pas inoffensif. Il lance de petites flèches dans quatre directions en alternant les tirs.

8 — La tête de grenouille vous donne la faculté de glavioter sur vos ennemis. On peut modifier le sens du tir en bloquant la manette.

14 — Les pastilles marquées d'un R comme Repère (ou comme Racaille, Rateau, Rute...) permettent de mémoriser votre passage et par là même d'éviter de vous retaper tout le niveau en cas de défaillance de vos propres doigts.

2 — Pour faire des points, mangez un maximum de conneries du genre bananes, raisins, pommes... Il est quasi indispensable de ramasser un nombre de pièces minimum si l'on désire libérer l'accès à la sortie.

3 — Certains passages secrets sont transparents et n'apparaissent pas à l'écran. Pas de panique, il y a toujours un moyen de s'en sortir, c'est David Copperfield qui a fait les plans.

4 — La sortie des pics est synchronisée. À vous de bien anticiper pour ne pas embrocher la grenouille.

5 — Notre SuperGrenouille sait aussi ralentir sa chute en agitant ses petites pattes avant. Pour ce faire, elle doit avant tout ramasser les petites ailes dissimulées dans un coin de niveau.

INTERET 88

\+
La jouabilité parfaite
Le scrolling fluide
La durée de vie

\-
Code de sauvegarde trop difficile à obtenir
Bug avec certaines cartes vidéo
La documentation

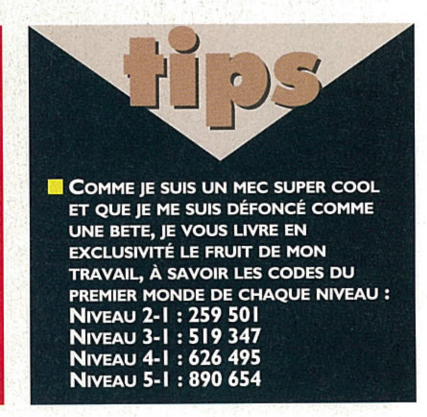
TECHNIQUE 85

pour ralentir sa chute, ou bien courir en fermant les yeux à moitié pour se protéger du vent. Ces opposants sont de deux sortes, vulnérables ou invulnérables. Dans le premier cas, on peut soit leur sauter dessus, soit leur larguer un gros molard tout vert . Pour les autres, vous n'avez d'autre choix que celui de fuir. Si le jeu comporte pas mal de passages obligés d'un jeu de plate-forme, vous n'y trouverez pas en revanche de plates-formes mouvantes, mais avouez que l'on s'en tape royalement. Tout ces déplacements sont ponctués de bons bruitages et de musiques entièrement samplées. Pour ceux qui connaîtraient la version Amiga, elles sont identiques, c'est vous dire si elles sont bonnes !

Un graphisme simple mais réussi, un nombre important d'opposants, une animation canon, des passages secrets en pagaille, des niveaux immenses, une jouabilité parfaite... Que demande le peuple, sinon de jouer sans plus tarder à ce qu'il serait bon de nommer comme un très bon jeu de plates-formes pour PC, même s'il reste finalement des plus classiques.

DISTRIBUTEUR : UBI SOFT (1) 48.18.50.00 • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIG. MINI. : 386 DX 33 • TESTÉ SUR : 486 DX2 66 • DISPO : Amiga • Testé dans Joy 38 - Prévu sur Cray III

Les choses simples sont souvent les meilleures. SuperFrog bénéficie d'une réalisation très classique, mais ô combien réussie. De l'action à l'état brut, comme l'on aimerait en voir plus souvent.



All New World of Lemmings

AMIGA 1200

Rongeurs, chev. verts, ch. souris pour protect. et + si aff.

Grâce à une nouvelle fonction, il est désormais aisé de dissocier un Lemming en particulier des autres.



Derrière ce dessin de l'arche se cache (mal) le menu général.

Alors, comme ça, vous pensiez en avoir terminé avec les Lemmings ? Détrompez-vous, le flot continu de crétins à cheveux verts n'est pas près de se tarir, comme en atteste ce nouvel épisode de leurs aventures.

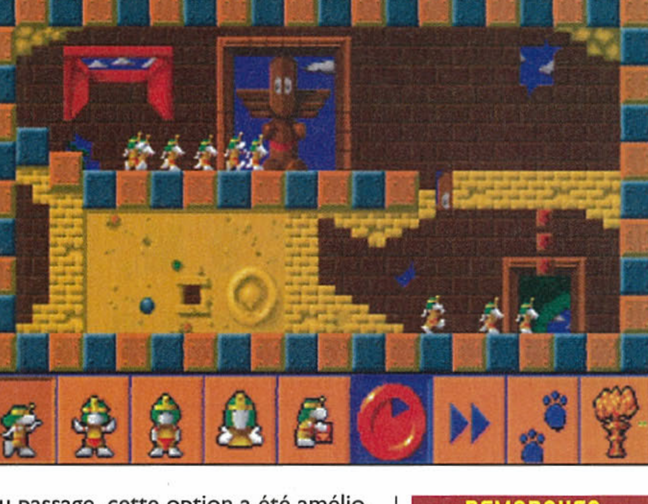
PINKY

A elles seules, les deux exclamations favorites des Lemmings résument sans doute bien vos sentiments à l'annonce de l'arrivée d'All New World of Lemmings. Pour les fans de la série ou ceux d'entre vous qui seront amenés à la découvrir, les "Yeepee !" que poussent nos héros lorsqu'ils parviennent à rejoindre la porte de sortie sont assez appropriés. Quant aux autres, les acharnés du shoot'em up ou ceux qui sont gagnés par une certaine lassitude devant la multiplication des épisodes, le désormais classique "Oh no!" devrait faire l'affaire. Vous êtes donc prévenus : en dépit des changements intervenus pour l'occasion, les Lemmings restent des Lemmings, soit un jeu nécessitant de votre part une astuce inversement proportionnelle à leur stupidité, autant dire qu'il va falloir cogiter sec... ce qui explique sans doute la sévérité avec laquelle notre ami de 30 ans à tous, LC N, avait jugé la version PC dans Joy 55 !

Jouez les Brigitte Bardot !

En principe, il est à peu près sûr que 99 % d'entre vous connaissent déjà le concept de Lemmings sur le bout des doigts, il ne devrait donc pas être nécessaire de faire un retour sur ce dernier. Seulement voilà, 1 % de milliards (si, si, vous êtes des milliards à lire Joystick, 7 ou 8, je ne sais plus trop), ça fait encore beaucoup trop de monde qui me poursuivrait sans relâche pour me faire expier cette fatale omission. Comme je ne suis pas maso, allons-y donc pour une brève explication : d'après DMA Design, les géniteurs de la série, les Lemmings seraient donc de sympathiques petits rongeurs bipèdes aux cheveux verts qui ne sont affligés que d'un seul défaut : leur inénarrable bêtise. Tout ce que ces abrutis savent faire, c'est marcher droit devant eux, sans tenir compte d'aucune façon des obs-


Les décors où évoluent les Lemmings de l'ombre sont les plus réussis.



tacles qui peuvent se présenter. Résultat : au premier précipice, à la première petite étendue d'eau venue, le Lemming meurt, malgré les chiens qui tentent de l'avertir du danger. C'est du reste l'origine de la célèbre expression "les chiens aboient, la caravane de Lemmings trépasse" qui s'est un peu galvaudée avec le temps, comme le dit toujours ma boulangère. Votre rôle sera donc de prévenir l'holocauste en leur donnant, via la souris, les bons ordres au bon moment. Pour ce nouveau volet, loin de la débauche d'effets de Lemmings 2, les actions que peuvent entreprendre les guignols de service ont été réduites à cinq : marcher, bondir, bloquer, déposer et utiliser. Comment ça, "déposer et utiliser" ? Eh oui, c'est l'une des innovations majeures qu'apporte All New World of Lemmings, la présence d'objets sur votre parcours. Au menu, la traditionnelle bêche (permettant de creuser des trous) ou le non moins classique sac de briques (afin de construire des ponts ou des escaliers), mais également de surprenants bombes, grenades, ventouses, bouées, parapluies et réveils. Il est même possible de tirer de larges boules de feu si vous vous êtes muni au préalable d'un Hadoken ! C'est donc dans l'utilisation desdits objets à bon escient, et plus dans le choix des attitudes, que réside la clef du succès de ce nouvel épisode.

C'est tout ?

Mais non, tas d'impatients, là n'est pas le seul élément novateur qu'apporte All New World of Lemmings, et c'est heureux, car cela ferait un peu maigre. Tout d'abord, la taille des rongeurs semble avoir augmenté de quelques pixels du deuxième au troisième épisode. Ou alors, c'est qu'ils sont, comme le prétend le manuel, plus proches. En tout cas, le jeu y gagne assez nettement en clarté, même si le nombre d'abrutis présents à l'écran a été, pour ce faire, réduit à 10 (sur un total de 20 Lemmings par tribu).
En sus des nombreux pièges que recèle la topographie des 90 niveaux présents dans ce troisième épisode, la difficulté de la tâche de nos anti-héros se voit encore accrue du fait de la présence d'ennemis lemmingovores. Pomme de terre sauvage ou psycho-buse, les noms pittoresques de ces créatures ne doivent pas vous faire oublier le danger qu'ils représentent. Il existe même une "Lemme fatale", sorte de Schtroumpfette version Sharon Stone dans "Basic Instinct" qui envoûtera vos petites bêtes avant de les acculer au suicide... à moins que vous ne les distrayiez ! (NDLR : quelle bande d'acculés !).
Enfin, pour parachever l'œuvre, les programmeurs de DMA ont doté cette énième version de Lemmings de petites



options afin de vous faciliter la vie. Vous souvenez-vous comme il pouvait parfois être agaçant de ne pouvoir sélectionner un rongeur en particulier, noyé qu'il était dans la masse de ses congénères ? D'un simple clic sur le bouton droit de la souris, vous avez maintenant la possibilité de changer la couleur de votre Lemming de prédilection (celui qui vient de ramasser un outil, le plus souvent) afin de pouvoir le discerner parmi tous les autres. Soit dit au passage, cette option a été améliorée depuis la version PC, où la différence d'apparence n'était pas suffisamment sensible pour qu'elle serve réellement le jeu.
Bon plan, chaque niveau au sein duquel vous venez d'échouer peut être revu par le biais d'un "magnétoscope" intégré. Plus fort encore, il vous sera possible de changer le cours des événements à tout moment lors de la rediffusion, soit en général au moment précis où vous avez commis l'erreur fatale ! Mais attention, une telle option rendant votre tâche trop aisée au goût des concepteurs du jeu, si vous parveniez cette fois à remplir votre mission, vous ne seriez tout de même pas crédité de l'accès au niveau suivant, il s'agit juste d'un mode "apprentissage" !
Grâce à toutes ces nouveautés, à son graphisme AGA et à sa bande sonore assez réussie, il est incontestable que cette nouvelle mouture de Lemmings est supérieure à celles qui l'ont précédée. Quant à savoir si vous l'apprécierez, comme je vous l'indiquais plus haut, tout dépend de votre état d'esprit. En soi, All New World of Lemmings est un excellent jeu de réflexion, mais on pourra comprendre que certains d'entre vous, notamment ceux ayant terminé les deux premiers épisodes, ne commencent à sentir les effets d'une saturation inéluctable.

EDITEUR-DISTRIBUTEUR : Psygnosis, (1) 46.43.93.10 • NOTICE : VF • DISPONIBLE SUR : PC/PC CD-ROM • PRÉVU SUR : A500/A600

REMARQUES

Si seules 3 des 12 tribus de Lemmings 2 sont présentes dans le soft (classic, shadow, egyptian), les autres devraient bientôt débarquer sous la forme de data-disks.

Le meilleur Lemmings à ce jour, mais ces multiples déclinaisons ne commencent-elles pas à sentir un peu le réchauffé ?

INTERET 82

+
Les Lemmings plus grands.
Le graphisme AGA.
L'utilisation d'objets.

−
À force de compter les Lemmings, on finit par s'endormir...

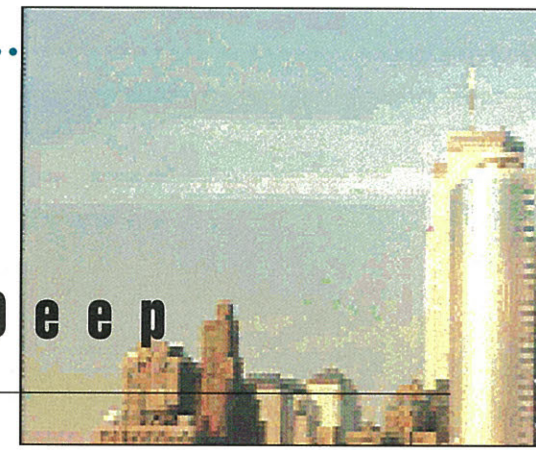
TECHNIQUE 60



1 : Le départ. Let's go !
2 : Pour passer cette étendue d'eau, il vous faut d'abord utiliser la bouée avec un Lemming pour parvenir de l'autre côté ; là se trouve un sac de briques. Repartez alors vers la gauche et construisez le pont.
3 : Pour libérer le Lemming prisonnier à gauche : bouée pour atteindre l'autre rive, puis sac de briques pour le pont, et enfin coup de piolet pour casser le mur de la cellule. Et un Lemming-bonus de gagné, un !
4 : La sortie. Yeepee !



X-COM, Terror From The Deep



PC

Dans X-COM, il y a "comme"

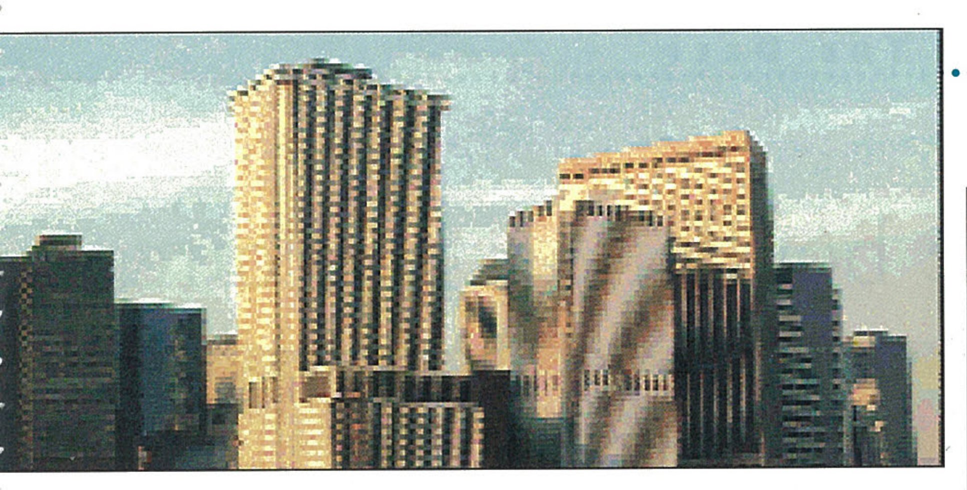
On ne change pas une formule qui marche, et Microprose ne s'est pas fait prier pour sortir rapidement une suite à UFO. Exploitation commerciale d'un filon juteux certes, mais aussi mûrissement et consécration pour ce fameux wargame science-fictionnesque.

IANSOLO

Si vous suiviez plus assidûment les aventures du Commandant Cousteau et de la Calypso, vous sauriez déjà qu'au fond des océans c'est tout plein de sales aliens. Du coup on aurait évité l'intro de X-COM, qui atteint les sommets du scénario téléphoné de série "B". Dans le premier épisode, UFO, la Terre était envahie par des extraterrestres mystérieux se déplaçant à bord de non moins mystérieuses soucoupes volantes (UFO en anglais, d'où le titre). Les gouvernements de la Terre créaient alors l'X-COM (d'où le titre), organisation chargée de l'interception et de la destruction de la racaille venue d'outre-espace. Après des aventures palpitantes, on découvrait même que ces sales E.T. avaient installé leur quartier général sur Mars, et on s'en débarrassait définitivement en leur envoyant Karen Chéryl et Linda de Suza dans une nacelle automatique. Enfin, ou quelque chose dans le genre. Bref, l'intro de X-COM nous apprend que "les petit gris" ont construit, il y a des millions d'années, des bases au fond des océans

Maman ! y a des MUTANTS dans l'aquarium

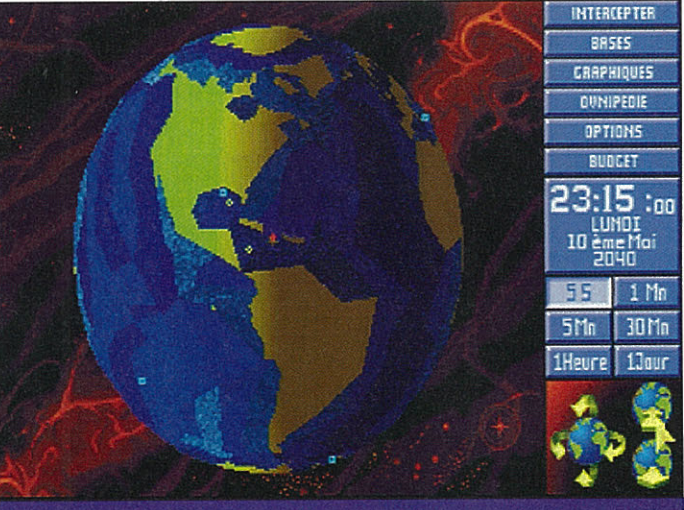
1. Ce sale mutant a bouffé tous les poissons. Il est mort d'indigestion.
2. Les torpilles des canons hydrojets laissent des traînées de toute beauté.
3. Votre objectif : le vaisseau alien. Attention, le sas de ce type de sous-marin est très bien gardé.
4. Tous les éléments du décor sont animés, et de petites bulles s'échappent des scaphandres des aquanautes.
5. Les véhicules amphibies Coelacanthes sont une aide précieuse en tant qu'éclaireurs.
6. Vous arrivez à bord d'un sous-marin transport de troupes de classe Triton. Premières sueurs froides : déployer les aquanautes sans se faire cartonner.



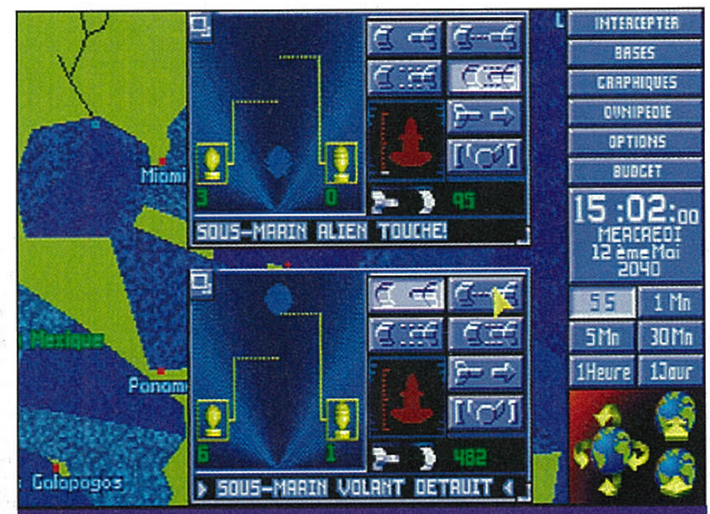
de la Terre. Aujourd'hui, alors que la menace est bien oubliée, les ordinateurs extra-terrestres se remettent en route et organisent le réveil de légions d'aliens qui surgissent des flots. Pourquoi les généraux envahisseurs ne se sont-ils pas servis de ces troupes pendant la première offensive ? Hein ? C'est une grande question à laquelle il ne m'appartient pas de répondre. D'abord parce que je m'en fous : les scénarios peuvent être débiles du moment que le jeu assure. Et puis surtout parce que, mine de rien, ça nous fait tout plein d'aliens tout beaux, tout neufs, prêts à se faire blaster la gueule à nouveau. Comme un bonheur n'arrive jamais seul, le gouvernement terrestre se souvient de la base expérimentale aquatique de X-COM. Et comme vous passiez par là et que vous n'avez rien de mieux à faire, on vous en confie le commandement.
Ceux qui ont passé des nuits blanches sur UFO vont se retrouver dans leurs petits chaussons avec X-COM. Ou plutôt palmes aux pieds.

En territoire connu

Au premier abord, on pourrait même dire que c'est pareil sauf que ça se passe sous l'eau. La structure du programme n'a pas changé et on retrouve le mélange détonant de gestion à la Sim City et de wargame à la Space Hulk. Pour faire tourner l'organisation X-COM, vous devez compter sur les largesses financières des pays membres. Il va sans dire qu'ils seront d'autant plus généreux que vous vous montrerez efficaces à les protéger. Grâce à leurs subsides, vous édifiez un réseau de bases dans les mers du globe afin de scruter au radar les agissements ennemis. Les bases abritent également les chercheurs qui vont étudier les objets que vous ramenez des opérations contre les aliens. Comme dans UFO, il s'agit de récupérer à son compte la technologie alienne afin de leur faire bouffer les nageoires par les branchies à ces sales têtards. Cette phase de gestion nous promène dans des écrans un peu trop touffus à mon gré. Cependant, cela



Le "Geoscape" est une représentation en 3D de la Terre et des océans sur laquelle on peut se déplacer et zoomer. Au radar, les croix bleues représentent les bases X-COM, les croix jaunes sont vos intercepteurs et la croix rouge un vaisseau de ces enfoirés d'aliens.



La phase d'interception n'a pas changé. Passage obligé pour accéder aux missions, c'est l'aspect le plus pénible du soft... tant qu'on n'a pas trouvé la bonne technique.



On peut construire jusqu'à huit bases pour assurer la meilleure couverture radar de la Terre. Au fur et à mesure, on édifie de nouveaux bâtiments : défenses, prison, logements... Lors de l'attaque d'une base, on se bat dans l'architecture que l'on a conçue : plus la base est grande, plus c'est long.

tips

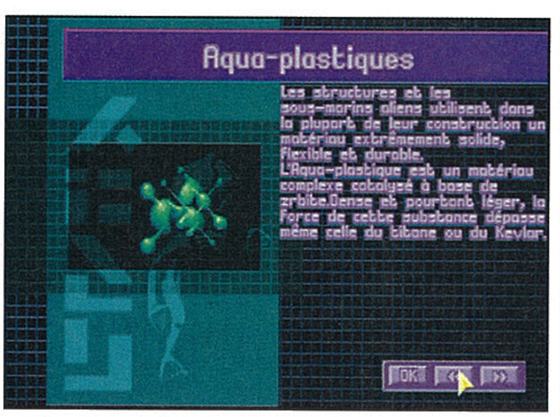
- ÉQUIPEZ TOUT DE SUITE LES INTERCEPTEURS AVEC DES MISSILES P.A.U., LES PLUS EFFICACES EN DÉBUT DE PARTIE.
- EN CLIQUANT AVEC LE BOUTON DROIT SUR UN CARRÉ DE TERRAIN, L'AQUANAUTE SÉLECTIONNÉ REGARDE DANS CETTE DIRECTION. QUAND VOUS VOUS DÉPLACEZ EN TERRAIN INCONNU, IL NE FAUT PAS HÉSITER À REGARDER AUTOUR DE VOUS POUR DÉBUSQUER LES ALIENS. EN RÈGLE GÉNÉRALE, IL VAUX MIEUX AVANCER PETIT À PETIT. EN CAS DE RENCONTRE AVEC UN ALIEN, IL RESTE ALORS SUFFISAMMENT DE POINTS DE MOUVEMENT POUR CHOISIR DE TIRER DE LOIN OU DE SE METTRE À COUVERT.

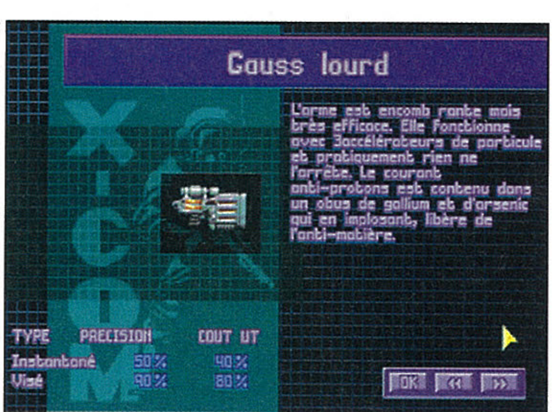
REMARQUES

La version testée de X-COM se présentait sous la forme de cinq disquettes. Comme quoi on n'a pas forcément besoin d'un CD-ROM et de 150 Mo pour faire un produit qui tient la route avec une grande durée de vie et un graphisme agréable.

“On va leur faire bouffer les nageoires







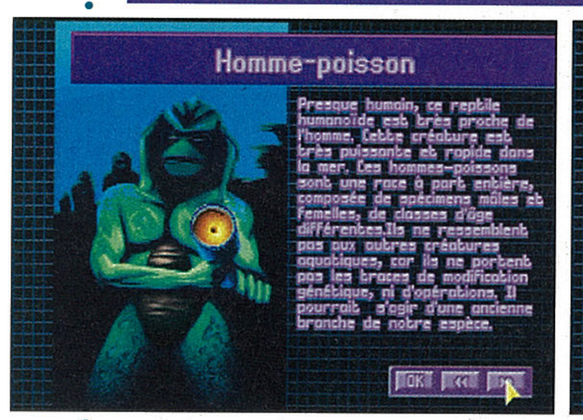


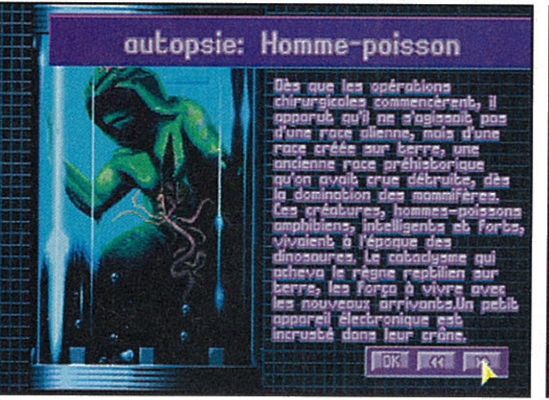
Comme dans UFO, deux matériaux de base donnent accès aux technologies aliennes. Ici, le Zbrite remplace l'Elerium, et les aqua-plastiques sont l'équivalent des minerais.

Ne vous contentez pas de l'équipement de base : les armes évoluées ont une meilleure précision et un meilleur perçage de blindage.

L'OVNIPÉDIE, VOTRE GUIDE DES PROFONDEURS.

C'est en effectuant le plus rapidement possible la recherche sur les nouvelles technologies et sur les artefacts aliens, que l'on peut espérer gagner à X-COM. En interrogeant des E.T. vivants (il faut avoir une prison), on obtient des informations cruciales pour la suite de l'aventure. Vous pouvez même revendre (très chers) les articles que vous avez en plusieurs exemplaires, afin d'arrondir les fins de mois.





Les conclusions de vos savants sont formelles : ces hommes poissons sont des créatures vieilles de plusieurs millions d'années. Pas de doute, les auteurs de X-COM se sont inspirés du génial bouquin de SF “La peur géante” de Stefan Wul.

Faites-vous sans faute un “Deep One”. En étudiant sa peau mutante, vous apprendrez à fabriquer vos premières armures.

permet de ménager des pauses entre les trépidantes missions sur le terrain.

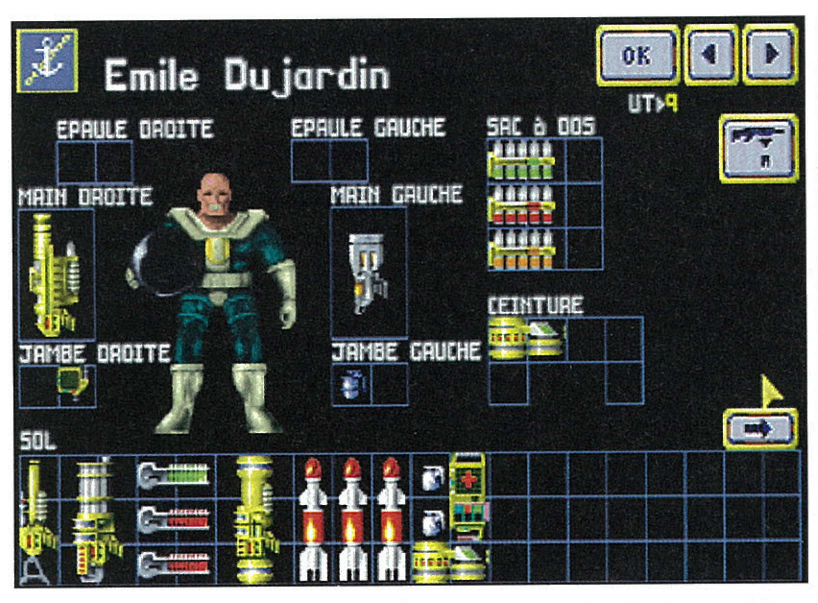
Tu seras aquanaute, fiston !

Dans X-COM, les agressions auxquelles vous aurez à faire face sont encore plus variées que dans UFO. D'abord il faut intercepter les appareils ennemis qui ourdissent je ne sais quels plans innommables (à partir du moment où un vaisseau alien a été abattu, il n'est pas nécessaire d'aller le visiter, sauf pour récupérer du matériel). Ensuite, les batraciens de l'espace viennent mettre le souk dans les villes et il faut protéger les civils. Les “terreurs”, comme ont les appelle, prennent place maintenant dans plusieurs types de décors. Attention, car les armes aquatiques ne fonctionnent pas pour ces affrontements à l'air libre. Et puis ça serait bien étonnant si une de vos bases n'était pas attaquée. Une occasion comme une autre de visiter les bâtiments que vous avez édifiés auparavant. Enfin, ce n'est pas un quartier général sur Mars comme dans UFO, mais 12 bases sous-marines aliennes qu'il faudra localiser et détruire pour gagner la partie. Les vétérans de UFO auront compris : on en prend facilement pour un bon moment, vu que les plans des missions sont encore plus balèzes.

Plus beau, plus varié, plus complexe

Les combats sont sans contexte le moment le plus réussi du jeu. Le “Battlescape” représente les lieux en 3D isométrique. Un système bien conçu permet de regarder entre les différents niveaux de hauteur, ce qui est indispensable car les envahisseurs vicieux se cachent foutrement bien : toits des immeubles, escaliers, rampes. En contemplant le graphisme de X-COM, on comprend pourquoi ses auteurs ont choisi le milieu sous-marin. Les décors sont très beaux et variés (18 décors différents) et l'eau est prétexte à de nombreux effets

par les branchies à ces sales têtards ! ”





Chouchoutez vos aquanautes : équipez-les avec les meilleures armes possibles. Au fur et à mesure des missions, les p'tits gars prennent du galon et améliorent leurs caractéristiques : points d'action, points de vie.

visuels : petites bulles s'échappant des scaphandres, trajectoires des projectiles, éléments de décor animés. Les combats fonctionnent par tour de jeu. On bouge tous ses persos, puis l'ordinateur déplace les aliens (qui ne sont visibles que s'ils sont dans votre champ de vision). Chacun de vos aquanautes ne dispose que d'un certain capital de points d'action pour agir : tourner la tête, ouvrir une porte, se déplacer, utiliser une arme. Le réalisme est poussé à l'extrême : il faut utiliser des points pour ramasser une arme au sol, dégoupiller une grenade ou remettre en ordre le contenu d'un sac à dos. Après avoir joué à plusieurs parties de UFO, je pensais me lasser rapidement de X-COM mais la mayonnaise prend comme par le passé et on se retrouve scotché devant sa bécane à l'affût des nouveautés : armes, décors, plan des vaisseaux et des bases aliennes. Un must, à mon avis !

EDITEUR : Microprose • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48.18.50.00 • NOTICE : VF, config recommandée 386 DX, 15 Mo de disque dur • CARTES SON : SoundBlaster, SoundBlaster 16, SoundBlaster Pro, Ultrasound, Pro Audio Spectrum, Pro Audio Spectrum 16
1 joueur • Pas prévu sur Amiga.

X-COM est un jeu de stratégie/wargame remarquable. Bien que très similaire à UFO, il est doté de décors plus variés, d'une plus grande profondeur et d'une plus grande durée de vie. Attention, X-COM nécessite qu'on y consacre énormément de temps



Les écrans de statistiques et de gestion sont toujours aussi complets et complexes. Je pense qu'ils auraient pu éliminer quelques lourdeurs de l'interface !





Si Doom a ses clones, Alone in the Dark fait aussi des émules. La preuve : Origin nous offre le très beau Bioforge. Le cocktail est fameux : énigmes et bastons dans un univers techno-gore. Mais il y a un hic : seuls les PC les plus rapides seront du voyage.

"Journal de bord de Merik Dane, porte-étendard du vaisseau marchand Stolanoi Aggripus du Reticulum. Entrée 1: J'écris le compte-rendu de ce qui nous est malheureusement arrivé, en espérant que ceci puisse un jour tomber entre les mains d'autorités comme il faut. Sans aucun doute, au moment où j'écris cela, une caméra m'espionne dans ma cellule. Il y a quinze jours, nous avons quitté Straléa avec un stock de médicaments, en route pour Bormag. Notre voyage s'est déroulé sans encombres, à l'exception... CLIC ! Entrée 2 : Je crois que le responsable de cette base est un chirurgien. Je ne l'ai vu qu'une fois, la première fois où nous avons été amenés ici. Le monde sur lequel nous sommes s'appelle Daedalus. Il est certainement hors d'atteinte du Reticulum. Il n'a probablement jamais été répertorié. Il est apparemment régi par un groupe de Mondites indépendants qui fomentent ici une sorte d'opération secrète... CLIC!" Je referme le livre électronique. Suis-je l'auteur de ce récit ou appartient-il à quelqu'un d'autre ? Je ne sais plus. Tout est tellement embrouillé dans mon cerveau. Je ne reconnais plus mon corps. Je viens de regarder mes mains et je sens un certain malaise. Trois doigts ! C'est étrange, mais je n'ai pas la certitude d'avoir toujours eu trois doigts. Le bruit de métal dans ma tête ne veux pas s'arrêter. J'ai mal. Pourquoi cet homme bleu a-t-il le bras arraché ? Qu'est-ce qu'il me crie à propos d'une fourchette ?

Une ambiance et un scénario qui déménagent

Vous l'avez compris, quand on joue à Bioforge, c'est le trip assuré. Réflexion faite, ça faisait longtemps que je n'avais été autant captivé après quelques minutes de jeu. Question d'ambiance. Et de mystère. Car Origin ne nous donne que très peu d'informations avant de nous balancer dans l'aventure. Une intro en images de synthèse, courte mais superbe, montre un vaisseau qui atterrit sur une planète et décharge une cargaison inconnue. Un homme au regard de fou manipule une scie circulaire, et des gouttes d'un liquide



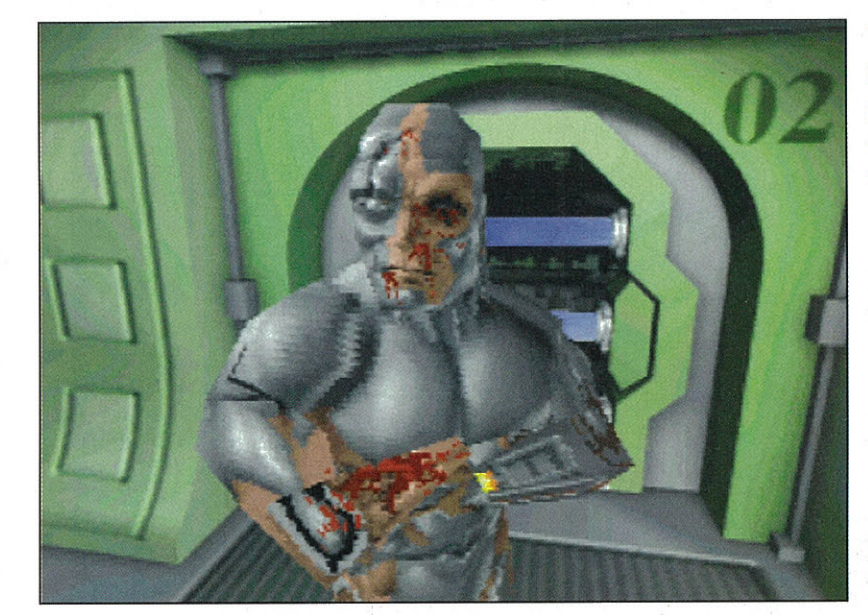
Frankenstein 2028

IANSOLO

rougeâtre giclent sur son masque en plexiglas. Voilà pour l'intro. Ensuite, le jeu démarre. Allongé sur la couchette d'une cellule, un être mi-homme mi-machine se réveille. C'est vous ! Enfin, là c'est moi, parce que c'est moi qui suis en train de tester le produit, mais dans Joystick on dit toujours "vous" pour mieux impliquer le lecteur. C'est qu'on est très malin chez Joy. Donc vous vous réveillez et vous n'êtes pas très beau à voir. La peau de votre crâne est arrachée par endroits et laisse entrevoir des plaques de métal et un œil électronique rougeoyant. Le fils de Terminator qu'on dirait. Mais c'est pas le moment de faire les présentations, car le petit-fils de Moulinex s'avance vers vous avec une seringue à la pince (quand je dis Moulinex, je veux bien sûr parler des robots ménagers et non du doyen des Joymen). Comme vous ne pouvez pas supporter les piqûres, vous lui collez une sacrée avoine au robot infirmier. Paf ! un direct du droit, Kaboum ! un coup de pied retourné. Le sale droïde médical part valser contre les murs de la cellule avant d'exploser dans le champ de force de la porte, l'endommageant de manière providentielle. Vous sortez. À côté, se trouvent trois autres cellules dont une est occupée. Drôle de locataire : le mec a la peau bleue et il ressemble à un bouc avec ses jambes en acier aux articulations inversées. Ah, j'allais oublier, il a le bras gauche arraché. Comme son bras traîne dans le couloir au milieu d'une flaque de sang, vous le ramassez. Ben oui, dans les jeux d'aventure il faut toujours tout ramasser, des fois que ça serve à résoudre une énigme un peu plus loin ! Mais des jeux d'aventure plus gores que Mortal Kombat, c'est pas tous les jours qu'on en voit passer! Ça commence donc très fort avec de l'action et du sang. Mais ce serait mal connaître Bioforge, car les minutes qui vont suivre vont aussi faire appel à vos neurones.

Les mythes ont la peau dure

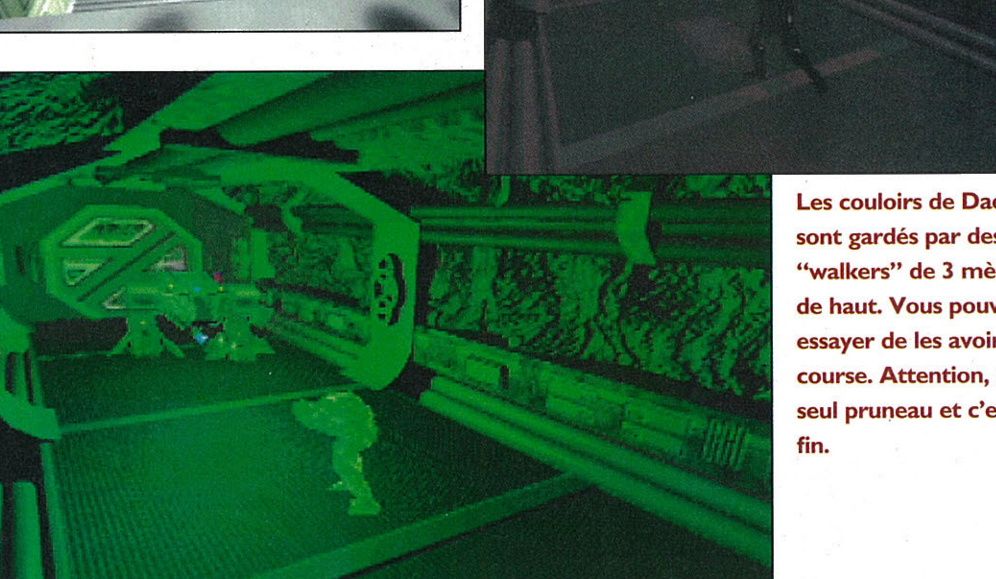
En rassemblant tous les indices disséminés dans ces premières pièces, vous trouvez des livres électroniques qui



Vous incarnez Lex, pauvre Terminator perdu dans un monde cruel. Regardez dans quel état vous ont mis les méchants: vous pissez le sang de partout. Alors, pour vous consoler, vous avez acheter une jolie Rollex en or. Popopo! Ca fait plus riche.



Le droïde infirmier explose en libérant un passage hors de la cellule.



Les couloirs de Daedalus sont gardés par des "walkers" de 3 mètres de haut. Vous pouvez essayer de les avoir à la course. Attention, un seul pruneau et c'est la fin.



vous livrent quelques bribes de l'Histoire. Des trucs pas très catholiques se trament par ici. Un chirurgien, Mastaba, effectue des expériences innommables sur des êtres vivants. Ça vous rappelle rien ? À la fin du XIXe siècle, le docteur Frankenstein allait chercher ses sujets d'expérience dans les cimetières. Par contre, dans ce monde futuriste, il suffit de pirater un vaisseau spatial en détresse pour se procurer de la chair fraîche. Vous n'aviez rien demandé à personne et vous vous retrouvez dans la peau d'une créature bionique qui vaut peut être plus que trois milliards. Si Bioforge reprend à son compte le vieux thème du créateur fou, il le prépare à la sauce techno. Des systèmes électroniques, des champs de force, des caméras de surveillance, des télécommandes de droïdes, des panneaux de contrôle, des portes qui s'ouvrent par reconnaissance d'empreintes digitales, voilà de quoi assouvir nos instincts de Mac Gyver. Pour franchir le premier sas, il faudra par exemple trafiquer un système d'ouverture de porte avec une fourchette. C'est ce mélange de combats et d'énigmes mécaniques qui donne son rythme à l'aventure. Les nerfs du joueur vont être mis à rude épreuve. On est là tranquillement à essayer de paramétrer le config.sys de l'ordinateur de la base, et paf ! voilà qu'un Dinobot nous saute sur le coletard pour engager la conversation. Pas le temps de s'endormir ! D'autant plus que la situation semble d'une urgence extrême. Régulièrement, le sol se met à trembler et l'écran à vaciller. Une explosion nucléaire se préparerait dans le secteur, que ça ne m'étonnerait guère. Va falloir se tirer d'ici dare dare !

Une réalisation superbe

Apparemment, Bioforge est le premier épisode d'une série d'aventures interactives développées par Origin, qui mettront le joueur aux commandes d'un acteur synthétique. Vous vous souvenez ? La technique avait été inaugurée dans Alone in the Dark. Les décors sont des images fixes sur lesquelles viennent s'incruster les personnages calculés en 3D en temps réel, le point de vue changeant en fonction de leur position dans les décors. Vraiment, on a fait des progrès depuis Alone ! Lex, notre héros, est entièrement habillé de textures. C'est beau, c'est cyberbeau. Car Lex a fait du body-building avec Jane Fonda et il se dandine doucement pour nous faire admirer sa musculation parfaite ou bien croise les bras et se gratte les seins quand on reste un moment sans le diriger. De face, le bilan est plus mitigé. On peut pas vraiment dire qu'avec sa tronche de Terminator mal réveillé, il respire l'intelligence. C'est pas grave : il fait les jambes, VOUS faites la tête. Les créatures que vous rencontrez sont aussi magnifiquement texturées, et certaines, comme les Walkers, sont gigantesques. Quand Lex prend des coups, son corps saigne abondamment. C'est très gore et très réaliste. En plus, quand il est blessé, il se déplace péniblement en traînant la patte. Justement, parlons des animations. Le programme d'Origin ne gère malheureusement pas les ombres portées des personnages. Quand Lex est au repos et qu'on le regarde de près, il semble flotter en l'air alors que ses pieds glissent sur le sol. Mais ne chipotons pas trop, car la panoplie de



LE CHOC DES TITANS

Vous devrez affronter près d'une vingtaine d'adversaires en combat singulier. Tous ne sont pas faits de métal et tous ne sont pas humains, mais ils sont tous jaloux de votre combinaison chatoyante en chrome. Dans le désordre, vous allez bastonner 4 robots, 7 humains, une sorte de dinosaure mécanique et 3 représentants d'une race alienne. On vous aura prévenus !

BIENVENUE À TECHNOLAND !

Bon, c'est pas la peine de rouler des mécaniques, on aura compris qu'avec les vérins hydrauliques qui vous servent de bras et de jambes, vous pouvez envoyer au tapis n'importe quel empêcheur de tourner en rond ! Mais avec vos mains à trois doigts et votre récente lobotomie, les énigmes mécaniques de Bioforge risquent de mettre votre unique neurone à rude épreuve. Pas de chance, il est impossible de faire un mètre sans tomber sur un panneau de contrôle. On vous aura prévenus .

INTERET SUR PENTIUM	92
INTERET SUR DX2/66	87

+

Le scénario techno
L'ambiance gore
Le graphisme et les animations
Bon dosage action/aventure
La musique et les voix digitalisées, en français s'il vous plait !

–

Pas d'ombres portées des personnages
Temps de chargement quand on change d'étage
Tout le monde n'a pas un Pentium.

TECHNIQUE	85



VOICI QUELQUES INDICATIONS POUR RÉSOUDRE LA PREMIERE ÉNIGME DE L'AVENTURE :

- BASTONNER LE ROBOT INFIRMIER QUI ENDOMMAGE LA BARRIERE ÉLECTRONIQUE DE LA PORTE EN EXPLOSANT. RAMASSER LE LIVRE ET LE MORCEAU DE VIANDE. SORTIR DE LA CELLULE AU MOMENT OU LES BARREAUX SONT DÉSACTIVÉS.
- ALLER DEVANT LA CELLULE I DANS LAQUELLE SE TROUVE L'HOMME À LA PEAU BLEUE. ENTRER EN COURANT POUR RÉCUPÉRER LA FOURCHETTE (ON PEUT DONNER LA VIANDE AU SCHTROUMPF POUR LE CALMER).
- SE PLACER DEVANT LE BOITIER À DROITE DE LA PORTE FERMÉE. UTILISER LA FOURCHETTE POUR AVOIR ACCES AU MÉCANISME. APPUYER SUR LES BOUTONS RONDS EN COMMENCANT PAR LA DROITE AFIN DE RELIER LES DEUX COTÉS DU MONTAGE. SE PLACER DEVANT LA PORTE ET APPUYER SUR "ESPACE" POUR L'OUVRIR.

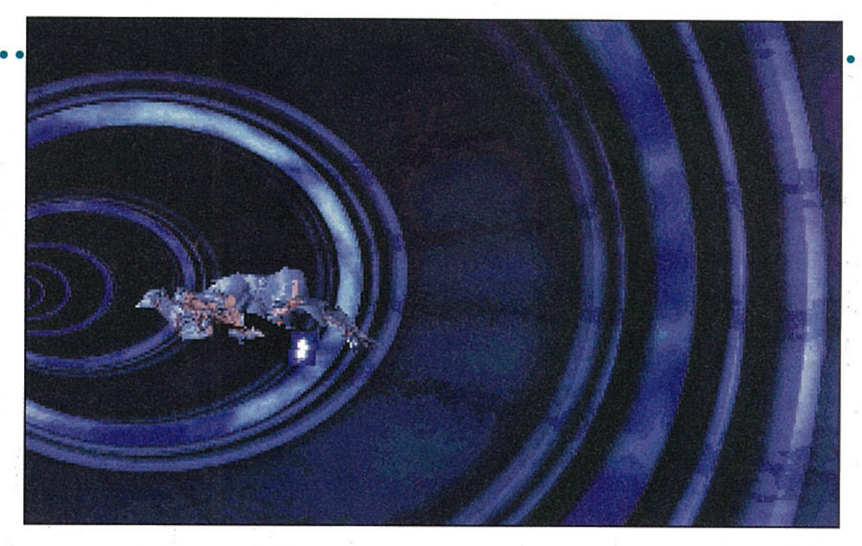
mouvements est plutôt impressionnante. En mode "normal", toutes les touches du pavé numérique sont utilisées: on peut même se déplacer latéralement comme un crabe. Avec la touche majuscule, ces mouvements sont exécutés plus rapidement. Quand on passe en mode "combat" (touche "C"), toutes les touches du pavé numérique sont encore utilisées et ça devient le délire. Avec "Control", on commande les jambes, avec "alternate", les bras, et c'est quasiment du Street Fighter ! Parmi la brochette de coups, je vous conseille le coup de pied retourné et le salto arrière groupé. Pas toujours facile à placer, mais très efficace.

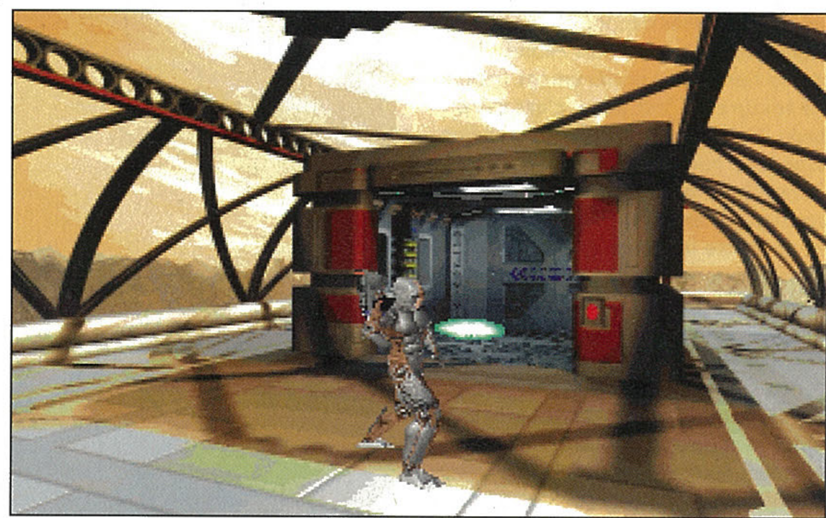
Les mauvaises nouvelles

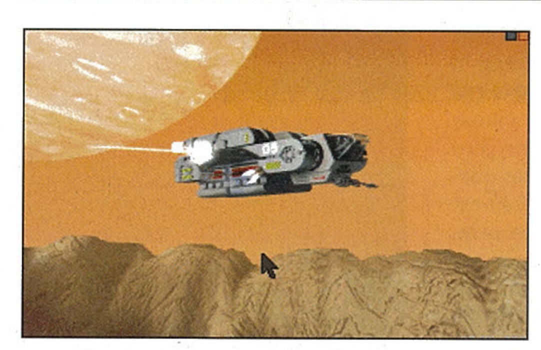
Testé d'abord sur un Pentium, Bioforge m'avait vraiment subjugué. Sur un 486 DX33, le jeu est tout de suite moins magique. Car la fluidité de l'animation est vraiment indispensable pour les phases de combat. C'est malheureux à dire, mais il faudra au moins bénéficier d'un 486 DX2/66 pour jouer à la dernière production d'Origin. Les temps de chargement sont aussi un peu longs quand on change d'étage. Le programme d'install conseille d'ailleurs de retirer SmartDrive et de choisir l'option 55 Mo quand on installe le jeu. Le reste de la réalisation est magnifique. Les bruitages et la musique servent parfaitement l'ambiance : quand Lex se déplace, on entend même le petit chuintement des vérins hydrauliques qui lui servent de jambes. Les voix digitalisées, entièrement en français, sont de toute beauté. Côté interface, c'est un peu moins réussi. Dès qu'il y a une manipulation à faire, la souris contrôle une main à trois doigts. Or, le sprite de la main est très gros et l'animation n'est pas très rapide. Ça passe quand on doit appuyer sur un bouton d'ascenseur, mais c'est pénible dans l'inventaire et les écrans de chargement et de sauvegarde. Par contre, l'utilisation de l'inventaire est très réaliste. Le temps continue de s'écouler pendant que vous êtes en train de fouiner dans votre tas d'objets. Si un gros Bill passe par là au même moment, il n'attendra pas que vous ayez fini vos rangements pour vous coller un pain!

EDITEUR : origin • DISTRIBUTEUR : Electronic Arts (16) 72.17.07.83 • TESTÉ SUR: 486 DX2 • CONFIG MINI : 486DX2/66, mémoire vive nécessaire 8Mo, place disque dur 6 à 55 Mo, cartes son Adlib, SoundBlaster (+ Pro, 16, 16ASP, AWE32), WaveBlaster, Roland Sccl, Mpu 401. • NOTICE : VF

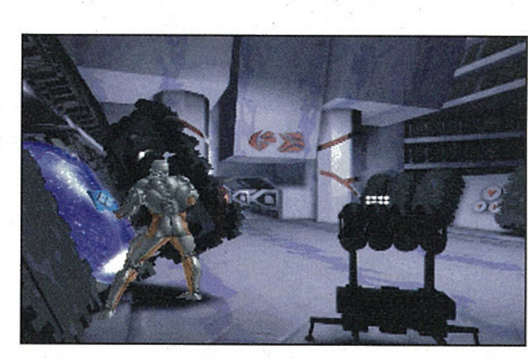
Si seulement Origin offrait un Pentium avec Bioforge ! Car tous les ingrédients du bon jeu d'aventure sont là : ambiance, scénario, combats trépidants et énigmes retorses.

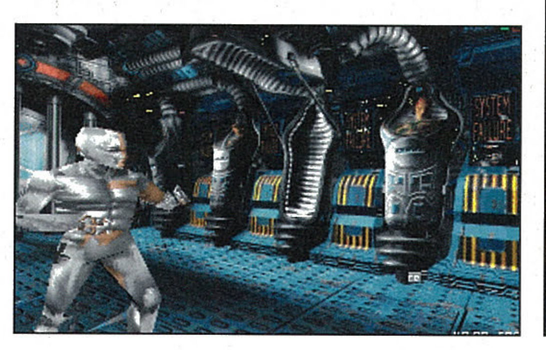


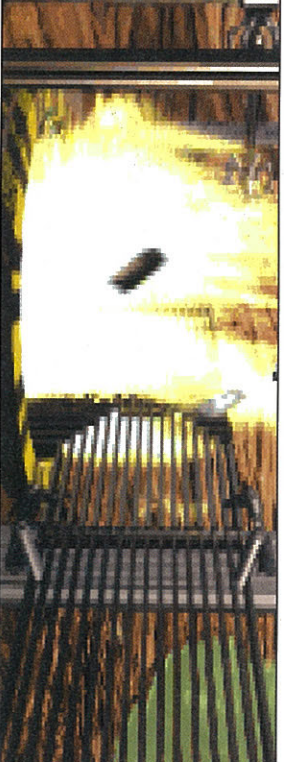




Les décors de Bioforge sont somptueux, animés et bénéficient d'ambiances sonores différentes.





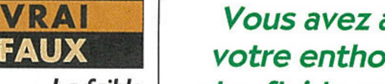


Chaos Control

CDI FMV

Cent pour cent synthétique

Certaines animations sont d'une beauté ahurissante. On voit ici le maître des envahisseurs transformer la terre en une boulette toute verte. Oh, my God !



VRAI
FAUX

La faible espérance de vie des Boumounais (4 ans) serait due à la difficulté de prononciation du mot "Wâg'nzôümataek gzôüpgzôüip" qui signifie "au secours" et qu'il faut prononcer tout bas en chuchotant, sinon ça veut dire "poulpe" VRAI

Vous avez aimé Kether ? Alors voici de quoi raviver votre enthousiasme. Bien plus beau graphiquement, plus fluide aussi, Chaos Control vous emmène dans un monde synthétique où les ennemis ne vous laissent guère de répit.

LORD CASQUE NOIR

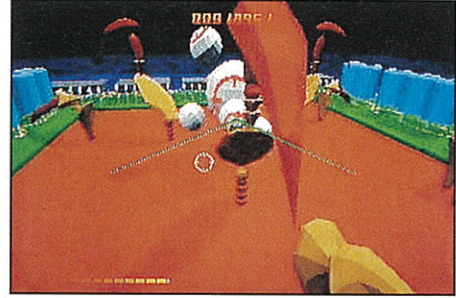
Après le Coca-Cola, après le Mac Do, après Bill Gates, voici venir une nouvelle race d'envahisseurs, une race extra-terrestre. Pour bien comprendre les causes de cette invasion, remontons un peu dans le temps, et plus précisément au moment où notre peuple envoie, au fin fond de l'espace, cette fameuse sonde Pioneer X qui comporte à son bord une plaquette expliquant la position de notre planète dans le système solaire et quelques phrases accompagnées de musiques gravées sur un disque. Soixante-dix ans plus tard, ladite sonde tombe aux mains d'une race qui décide aussitôt de nous envahir. Est-ce là des êtres si sanguinaires pour agir ainsi ? Ou bien est-ce l'œuvre d'un petit malin qui aurait habilement dissimulé un disque de Dorothée dans la sonde, auquel cas, on comprendrait qu'ils se soient offensés. Toujours est-il que ces êtres bizarres touchés par une maladie congénitale les handicapant d'un cheveu sur la langue, ne favent pas encore que la rafe humaine est du genre coriafe. Tiens, fa doit être contagieux fette maladie.

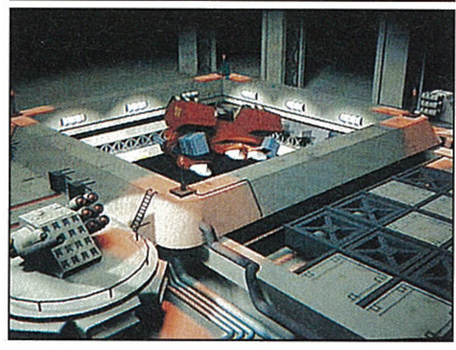


À l'intérieur de l'ordinateur, vous vous retrouverez projetés dans un jeu vidéo. Les vaisseaux roses frôlent le sol et épousent le relief.

Précalculé fur Filicon Graphicf

Comme d'habitude, tu n'as pas changé, comme d'habitude, tu vas devoir y allez. Où ça ? Au turbin, bien sûr ! Aux commandes du dernier vaisseau d'interception de l'armée planétaire, l'humanité tout entière compte sur ta seule personne pour renvoyer les méchants squatteurs dans leur dix-huits mètres carrés. La première épreuve se déroule au-dessus de la ville la plus infestée du globe, j'ai nommé New York. En fait, il s'agit du quartier de Manhattan entièrement modélisé pour l'occasion sur Silicon Graphics. De par les textures employées et l'utilisation de la cartouche FMV, le résultat n'a rien à envier à ce qui se fait de mieux en la matière. Pourtant, et aussi bizarre que cela puisse paraître, la fluidité de l'animation n'est pas aussi parfaite que dans 7th Guest par exemple. Certes, cette dernière était si rapide qu'elle donnait la nausée à certaines personnes, mais celle de Chaos Control dépasse tout juste les







La première partie se déroule au-dessus de Manhattan. Ce quartier a été entièrement modélisé sur Silicon Graphics. Bonjour le résultat !



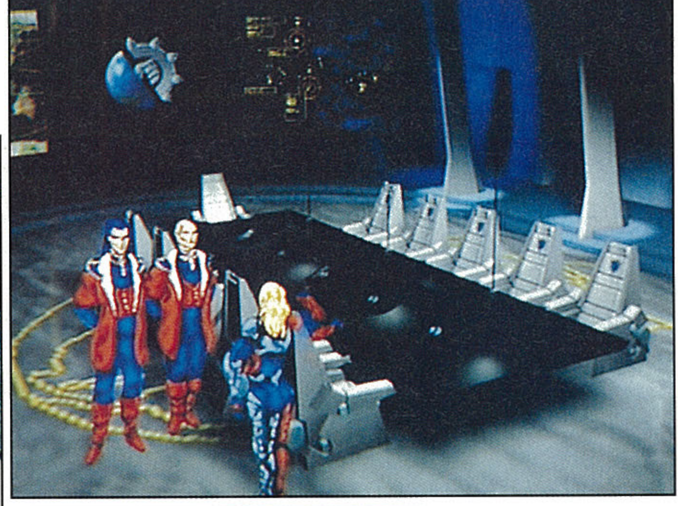
INTERET	75
+	
Le graphisme Le nombre d'ennemis	
−	
Trop peu de musique L'action est limitée	
TECHNIQUE	85

15 images par seconde. Enfin, tout cela n'est pas si grave vu la grande beauté du graphisme et la constance parfaite de cette cadence. Des dégradés de couleurs hallucinants, des objets en pagaille, des ennemis superbes, difficile d'émettre une quelconque critique négative quant à l'aspect visuel de ce niveau. Le stage suivant n'est pas aussi réussi. En fait, si l'on suit l'histoire de près, l'organisme pour lequel vous travaillez vous projette à l'intérieur de l'ordinateur central (celui dirigeant la terre entière) lui-même infesté de virus en tout genre. Vous voilà donc dans les circuits de la grosse Germaine (surnommée ainsi par ses concepteurs à cause de sa forme d'amphore) en train de vous faufiler au milieu des puces et des transistors. Le boss de fin, big virus, vous donnera du fil à retordre. Vient ensuite le niveau dans l'espace, suivi du stage se déroulant sur la surface gigantesque du vaisseau spatial antagoniste. Malgré les deux stages du milieu un peu "faible" graphiquement, l'ensemble reste largement au-dessus de Kether. Quelques scènes intermédiaires viennent s'insérer entre les missions. Mi-images de synthèse et mi-dessins animés, celles-ci sont en revanche assez décevantes, ne serait-ce qu'à cause du décalage entre les paroles et les dessins. J'en profite aussi pour reprocher le manque de musique pendant les combats et la durée de vie un peu courte. Mais le plus gros problème vient sans contestation possible de l'intérêt même d'un tel produit. Il est évident qu'il existe un public pour ce style de jeu, mais la finalité de l'action reste un peu trop simpliste à mon goût. Votre unique rôle consiste à déplacer un curseur sur les ennemis qui déboulent à l'écran, suite à quoi un sprite de fumée servant à les dissimuler vous indique que vous les avez touchés. Cela signifie que tout, absolument tout, est précalculé et qu'il vous est impossible d'agir sur les déplacements du vaisseau. Les utilisateurs de Kether savent de quoi je parle. Enfin, je dois quand même reconnaître que le nombre important de cibles, et, je le répète, la grande beauté des décors, donnent à eux seuls l'envie de persévérer. À moins de ne pas apprécier les shoot'em up, vous ne serez sûrement pas déçus par Chaos Control.

GENRE : Jeu de tir • EDITEUR : Philips Multimedia • DISTRIBUTEUR : Philips Multimedia (1) 47.28.51.00 • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEUR : 1 - PRÉVU SUR : PC

Du dessin animé incrusté à de l'image de synthèse, le résultat bien qu'original n'est pas des plus probants.





Malgré une trop grande simplicité d'action, on a envie de terminer le jeu, ne serait-ce que pour profiter des excellentes images de synthèse. Mieux que Kether !

REMARQUES

Trackball ou souris recommandée

GUIDE

JEUX...

HERETIC

PC

Pour remonter vos niveaux et boucliers, éditez votre fichier sauvegarde avec un éditeur de secteurs hexadécimal.
- Secteur 0 déplacement 96 (ou dep. $ 60 en hexa.) : mettre C8 pour avoir 200 % de vie.
- Secteur 0 déplacement 100 (ou dep. $ 64 en hexa.) : mettre C8 pour avoir 200 % d'armure.

Alain Steinmann

Attention : codes à taper en QWERTY. Ne marchent pas au niveau : Black Plague possesses thee.
- QUICKEN : God mode
- RAMBO : All weapons
- GIMME : Artifacts (a-j) (1-9) : (a) = invulnérabilité
  (b) = invisibilité
  (c) = potion de vie (+ 25 %)
  (d) = ramène la vie à 100 %
  (e) = tome of power
  (f) = torche
  (g) = bombe
  (h) = sort de la «poule»
  (i) = pour voler
  (j) = télétransporte à l'entrée
- RAVSKEL : keys
- KITTY : clipping mode
- ENGAGE : level warp
- PONCE : health
- SHAZAM : power up mode
- MASSACRE : kills all monsters on level
- COCKADOODLEDOO : turns yourself into a chicken
- TICKER : turns on devparm mode ravpic at start-up and use F1 for screen shots.

Jérôme «TP» Olivier

Pour patcher le jeu, dans le fichier de sauvegarde :
- Offset 96 : points de vie
- Offset 100 : points d'armure

En ce qui concerne le contenu du sac : offsets 104 à 180 les offsets vont par paires :
104 et 108, 112 et 116, 120 et 124, 128 et 132, 136 et 140, 144 et 148, 152 et 156, 160 et 164, 168 et 172, 176 et 180
Le premier offset représente la quantité, le second l'objet transporté. Voici la présentation en hexadécimal des différents objets :

01	anneau d'invincibilité
02	rune d'invisibilité
03	portion de points de vie
04	sarcophage
05	livre de sorcellerie
06	torche
07	«sablier-bombe»
08	œuf
09	chauve-souris
0A	rune de retour

En ce qui concerne les armes :

- l'elvenwand :	offset 344 pour la quantité de projectiles
	offset 368 pour la quantité maximale transportable
- l'etheral crossbow :	offset 348 pour la quantité de projectiles
	offset 372 pour la quantité maximale transportable
- le dragon claw :	offset 352 pour la quantité de projectiles
	offset 376 pour la quantité maximale transportable
- le hellstaff :	offset 356 pour la quantité de projectiles
	offset 380 pour la quantité maximale transportable
- le phénix rod :	offset 360 pour la quantité de projectiles
	offset 384 pour la quantité maximale transportable
- le lance-boulets :	offset 364 pour la quantité de projectiles
	offset 388 pour la quantité maximale transportable

Rix et Master of Crolls

TOWER ASSAULT

AMIGA 600,1200,4000



Quelques codes :
1 - FKASMCAABDCAAADM
2 - JGAKLHAAIDDCAAADJ
3 - JGAPMLAAFDCAAADC
4 - FCBFJDAAGDCAAAEN
5 - EPANJLAAFDCAAADD
6 - LABFIDAASDCAAADP
7 - HCANMDAASDCAAADF

Jérôme Klein

RETURN FIRE

3DO

Des codes et astuces :

1 joueur	2 joueurs
TNOD	POTS
YALP	SRAW
HTIW	TAHT
LAER	LLIK
SNUG	EVAS
TSUJ	HCAE
SIHT	EFIL
EMAG	MROF

Démarche à suivre :
1. Utiliser d'abord l'hélico. Pour déceler le drapeau, plusieurs «raids» seront nécessaires en étant prudent.
2. Une fois le drapeau localisé, utiliser le tank pour commencer à se frayer un chemin à travers les lignes ennemies (si le drapeau se situe en bord de mer, utiliser l'hélico pour le «nettoyage», la jeep pouvant aller sur l'eau ; mais attention aux sous-marins à partir du sixième niveau).
3. Le lance-missiles servira pour l'assaut final, le drapeau étant souvent très bien gardé dans ses alentours.
4. Vient alors la jeep, il s'agit de faire vite (donc frayez-vous un chemin le plus «clean» possible car la jeep est arrêtée par n'importe quel obstacle) et les mini-hélicoptères surviennent quand on met trop de temps. Bonnes guerres !

Roger Rosa

TRANSPORT TYCOON

PC

Une super astuce pour gagner un maximum d'argent. Construisez un tunnel coûtant plusieurs milliards (utilisez la touche «shift» pour en connaître le prix). Normalement, vous devriez avoir du fric à ne plus savoir qu'en faire ! (Vous pouvez répéter l'opération plusieurs fois). Attention, cela ne marche pas toujours ; en effet, l'ordinateur vous dira que vous ne possédez pas assez d'argent. Alors, persévérez et vous serez sûrement récompensé !

Romain Linsolas



Si vous ne savez pas comment utiliser les patches, comment remplacer les octets dans un fichier ou ce qu'est l'hexa, il suffit de nous demander le mode d'emploi, qu'on ne publie pas chaque mois parce que ça prendrait trop de place, mais qu'on vous enverra en échange d'une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

CANNON FODDER 2

AMIGA

Il est intéressant de remarquer que le cheat mode fonctionnant sur le premier volet, a les mêmes conséquences sur le second. Autrement dit, en faisant votre sauvegarde, entrez JOOLS, et vos hommes seront davantage gradés.

Rudy Rache

TOP GEAR 2

A1200

Un conseil : le premier élément vital à se payer est bien la nitro. En effet, vous gagnerez facilement les premières courses qui vous rapporteront un petit pactole non négligeable pour pourvoir offrir à votre «caisse» de nombreuses options. Voici quelques codes (ceux correspondant aux pays) en mode amateur :

M32K	LWL5	W4 [5	V14[Y	NJH77	: 1er code (Australie)
#JD5	7CHM	TDCF	LFYH]	521FF	: 2e code
TTP$	%HCD	+B55	3V278	1VT%%	:...
WLG7	9LJV	DN$B	P9$Y3	JFD44	:...
[8P$	%T98	#+W5	6CM[+	1VT%%	:...
5Q+1	37GL	TG2L	#41GB	2NVBB	:...
M$TB	DV8Q	LTP[	VMH84	JFD44	:...
P9P$	%[HC	DG#1	##7$9	YTR++	:...
%D8Q	TFB2	937W	3BV3W	JFD44	:...
NYL#	] D55	Q2VV	34 % YW	JFD44	:...
TL+1	3LRQ	+M+M	TV9PN	B$] VV	:...
TP+1	3W1B	6QWJ	MN4HG	[87NN	:...
%YH8	#BQW	V$G4	67D32	NJH77	:...
Y8D5	7F[L	LY93	56C21	MHG66	:...
F2$Y	2VMP	NJ5]	+%P[#	1VT%%	: 15e code (États-Unis)

Rudy Rache

CYCLEMANIA

PC-CD

Voici une astuce qui permet d'avoir plus d'argent lorsque vous êtes en championnat. Sauvegardez votre partie et quittez le jeu. À l'aide d'un éditeur de secteur, éditez le fichier de sauvegarde (en principe CHAMP.DAT), et allez au secteur 0000000 déplacement 0000. Tapez alors FFFF. Sauvegardez ces changements. Retournez dans le jeu et reprenez votre partie. Miracle, vous avez un crédit de 65 535 dollars !

The Best

POWER DRIVE

PC

Tous les mots de passe :
Tour 2 43V2KXS2Y=74ZD-6n
Tour 3 4LV9;9CRJJ8HJB-DS
Tour 4 4KV2K47LBY;HJDXGY
Tour 5 8SV2;LBZPO5BB9R7D
Tour 6 8KV9K4ZD4SQT3FY-J
Tour 7 HZV9HP884F5P1DYV5
Tour 8 R8V9HTKT=LT5;BSTK
Tour 9 B2V9PPFVQKOKX3SV9 (fin)
Sinon essayez avec le Game Wizard:
OOOO-7FA6 : inscrivez O et «Freeze» maintenant, revenez dans Power-Drive et regardez le chrono...

Bono

ALADDIN

A1200

Une astuce : pendant les «bonus game», faites une pause. Ça vous permettra d'être ainsi plus précis dans vos choix et d'éviter la banqueroute. C'est un très bon truc pour gagner des vies faciles.

Fabrice Albertini

RISE OF THE ROBOTS

PC

Voici tous les coups spéciaux de chaque robot :

Nom du Robot	Coups spéciaux	Réalisation
The Cyborg	Shoulder Barge	Arrière + Avant + Feu
	Turbo Head Butt	Bas + Haut + Feu
The Loader	Double Fork Slash	Avant + Avant + Feu
The Builder	Pile Driver	Bas + Arrière + Feu
	Bomber Jump	Bas + Avant + Feu
The Crusher	Pince Mincer	Bas + Avant + Feu
The Military	Cyber Slash	Arrière + Avant + Feu
	Catapult Spin	Bas + Haut + Feu
The Sentry	Flying Jet Kick	Bas + Bas + Feu

André Ludovic

INFERNO

PC-CD

Voici une astuce pour devenir indestructible. Pendant la simulation, maintenez le «shift» droit de votre clavier appuyé et tapez le mot «LOLIFE». Vous aurez confirmation sur votre tableau de bord que le Cheat Mode est bien engagé. Procédez de même pour le supprimer. Mais attention aux commentaires ironiques au moment de la sauvegarde.

Gilles Lombart

SUPER BALL



Code pour Game Wizard :
Balles infinies : 2000 : 9036

Christophe Alonzo

WING COMMANDER 3



Surprise ! Essayez un peu d'appuyer sur les touches : ALT O pour voir ! Oh, mais c'est...

Fuzzball

ONE MUST FALL

Dans ce jeu, pour recevoir le Deadly Level, il faut se placer dans l'option Gameplay sur la case CPU : et appuyer pendant environ 10 secondes sur la touche «curseur vers la droite».
Voici la liste de tous les coups spéciaux des différents personnages :

JAGUAR :
Jaguar Leap : D, F + P
Shadow Leap : B, D, F + P
Concussion Cannon : D, B + P
Overhead Throw : (sauter), D + P
Scrap Move : D, D, U + P
Destruction : D, D, U + K

THORN :
Spike-Charge : F, F + P
Off-Wall Attack : (sauter près du mur) D + F + K
Speed Kick : D, F + K
Shadow Kick : B, D, F + K
Scrap : B, B, F + P
Destruction : U, D, U, D + P etc...

SHADOW :
Shadow Punch : D, B + P
Shadow Kick : D, B + K
Shadow Grab : D, D + P
Shadow Dive : (sauter), D, F + P

PYROS :
Fire Spin : D, P
Super Thrust : F, F + Punch
Shadow Thrust : F, F, F + P
Jet Swoop : (sauter), D + K
*Scrap : F, F, D, D + P
*Destruction : U, D, U, D + P

ELECTRA :
Ball Lightning : D, B + P
Rolling Thunder : F, F + P
Super R.T. : B, D, F, F + P
Electric Shards : D, F + P
Scrap : B, D, F + P
Destruction : F, D, B, U, etc... + P

CHRONOS :
Stasis Activator : D, B + P
Fast Stasis : F, D, B + P
Teleportation : D + P
Matter Phasing : D, B + K (possibilité de le faire en sautant)
Scrap : D, F + P
Destruction : F, B, F, B + P, etc...

KATANA :
Rising Blade : D, F + P
Triple Blade : B, D, F + P
Head Stomp : (sauter au-dessus de l'adversaire), D + K
Foward Razor Spin : D, F + K
Back Razor Spin : D, B + K
Scrap : F, D, B + P
Destruction : B, D, F + P

SHREDDER :
Head-Butt : D, F + P
Shadow Head-Butt : B, D, F + P
Flip Kick : D, D, + K
Shadow Flip Kick : D, D, D, D + K
Flying Hands : D, B + P
Scrap : D, D, F + P
*Destruction : D, U, U + P

FLAIL :
Spinning Throw : F, F + P (ou F, F + K)
Charging Punch : B, B + P
Shadow Punch (?) : D, B, B + P
Swinging Chains : D, P
Slow Swing Chain : D, K
Scrap : F, F, F + P etc...
Destruction : F, B, F, B + P etc...

GARGOYLE :
Diving Claw : (sauter), D + K
Flying Talon : D, F + P
Shadow Talon (?) : B, D, F + P
Wing Charge : F, F + P
Scrap : B, D, F + P
Destruction : D, U, D, U + P

NOVA!!!!!!!!!!
Earthquake`Slam : D, D + P
Missile : D, F + P
Air Missile : (sauter), D, F + P
mini-grenade : D, B + P
Chest Slam : (sauter), D + P
*Scrap : D, D, F + P
*Destruction : D, D, D + P

Steve Wagner

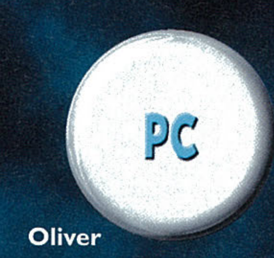
VITAL LIGHT



Voici les codes pour un joueur :
7213178475
4806323757
5008365942
0824221240
4121782112
1320338412
14219

M. Ortiz

ALONE IN THE DARK 2



Voici quelques codes pour «Game Wizard» :
3000 : 6F60 = vies de Carnby
3000 : 6F50 = balles pour la 1re Thompson
3000 : 6F62 = balles pour le revolver
3000 : 72BA = balles pour le fusil à pompe
3000 : 4C88 = balles pour le déringer
3000 : 4C4E = balles pour la 2e Thompson

Oliver

COMANCHE

Dans un numéro récent de Joystick, vous indiquiez comment faire apparaître un nouveau menu «CHEATS» dans le jeu. Il y a une autre méthode beaucoup plus simple, mais elle ne fonctionne pas avec toutes les versions. Pendant le vol, taper ESC, puis laissez BACKSPACE appuyé pendant que vous tapez KYLE, et normalement le menu «CHEATS» apparaît.

Alain Steinmann

DEMINEUR

Dans le jeu «Demineur» fourni avec Windows, un indicateur caché sur l'écran vous dit où il y a des mines et là ou il n'y en a pas.
Pour l'activer, tapez : «XYZZY», ENTREE puis SHIFT. Il s'agit d'un seul pixel, visible dans le coin supérieur gauche (il est blanc lorsqu'il n'y a pas de mine, et il est noir lorsqu'il y en a une.) Pour le voir parfaitement, mettez le fichier «brique.bmp» en fond d'écran et jouez au démineur sur ce fond.

Guillaume Pince et Remy Ballester

ACES OF THE DEEP (PC)

Dans le sous-répertoire SAVE, éditez votre fichier de sauvegarde du type Gamexx.sav. Pour modifier le tonnage coulé, modifiez la valeur de l'emplacement n°87. Pour modifier votre score, c'est l'emplacement n°91.

Pour choisir dès le début le type de votre sous-marin, (donc la puissance) :

00 type IIC
01 type IID
02 type VIIB
03 type VIIC
04 type VIIC/41
05 type IXB
06 type IXC/40 à l'emplacement n°105.

Pour que cela fonctionne, supprimez le fichier «Game19.sav».

Gérard Jacquet

MASTER OF MAGIC



Voici quelques codes de jeux pour Game Wizard :

- argent infini 3000 : 86d4
- mana infini 3000 : 85DA

Antoine Dubois

SUPER WING COMMANDER

Voici un super cheat code... Dans le bar, appuyez sur : X B, B, C, C, A, A, relâchez X. Vous devez entendre un bruit. Appuyez Lshift + Rshift + Play. Vous voilà dans le DEBUG MENU. Tout est configurable : défilement des séquences, faire la mission qu'on veut, être invincible...

Mevel Laurent

ADVANTAGE TENNIS

Pour avoir un joueur à plusieurs bras. Il faut éditer votre sauvegarde (extension PLY) et mettre 78 aux offsets 13392, 13394, 13396, 13398, 13400, 13404. Faites cette bidouille avec n'importe quel éditeur de secteurs.

Le Quôc Viêt

COLONIZATION

Voici le code pour Game Wizard pour obtenir l'argent que l'on désire :
2000 : BD11.

Fabrice Carton

GUIDE

BATTLE ISLE 2 TITAN'S LEGACY



Voici les codes du scenery CD de Battle Isle 2 :

- BROCKEN
- AMGEFIN
- HASENOL
- WORINGA
- BRITIGI
- GEGAGOL
- ANTUROX
- GRADOFE
- RONNOX
- DURDERO
- HOLININ
- WALHAKI
- SEFLUXA
- INDUSOL
- WEFOLIK

À signaler que le programme comporte quelques bugs qui, entre autres, se traduisent par la présence d'unités ennemies en bordure de carte, mais en dehors de celle-ci. Pour les éliminer, il faut les provoquer avec une unité plus faible mais d'élite (genre = buggy) que l'on place au contact, ou bien repérer l'endroit où elles se trouvent, éloigner les unités de reconnaissance (radars, buggy, etc.) de façon à ce que la zone soit ombrée, et déplacer dans un hexagone adjacent à celui de l'unité hors carte, une puissante unité d'élite (tank Nashorn ou Samouraï).

The Marauder

Envoyez-nous vos meilleurs trucs et astuces, vous gagnerez 300 F par soluce publiée et 50 F par astuce (codes de niveau, patches, mots de passe, touches secrètes, conseils, etc). Envoyez le tout à Joystick, «Jeux Crack», 10 rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex.

LEMMINGS 3

PC

Astuce pour Game Wizard
40000-9698 «tab» puis 60, hop là, toujours 60 lemmings de sauvés, quoi que vous fassiez…

Bono

DESCENT

PC

Voici les codes pour utiliser le «cheat mode» dans l'excellent Descent :

FONCTION	QWERTY	AZERTY
Activation du cheat mode	GABBAGABBAHEY	GQBBQGQBBQHEY
Toutes les armes	SCOURGE	SCOURGE
Toutes les clés	MITZI	,ITWI
Invulnérabilité	RACERX	RQCERX
Cloak (mode invisible)	GUILE	GUILE
Recharge des boucliers	TWILIGHT	TZILIGHT
Sélection du niveau	FARMERJOE + N°	FQR,ERJOE + N°

Serval

BANSHEE



Pendant l'intro, tapez : FLEV17 et RETURN (l'écran flashe si vous avez réussi). Vous avez alors les vies infinies. Utilisez les touches de fonction pour passer au niveau suivant. Tapez aussi : I AM EXQUISITELY EVIL et RETURN (l'écran flashe si O.K.). Vous pouvez alors tout détruire (ours polaires, femmes avec les landaus, passants).

Laroche Eric

ETERNAM

PC

Code pour GAME WIZARD :
1000 : 8FF4 = Energie

Sébastien Thuler

HERETIC

PC

Patches pour avoir des munitions inépuisables :

Adresse	Valeur actuelle:	Nouvelle valeur:	Adresse	Valeur actuelle:	Nouvelle valeur:
98BE4	00	07	98C00	01	07
98C1C	02	07	98C38	03	07
98C54	04	07	98C70	05	07
98CE0	00	07	98CFC	01	07
98D18	02	07	98D34	03	07
98D50	04	07	98D6C	05	07

Pour des armes plus rapides :

Adresse	Valeur actuelle:	Nouvelle valeur:	Adresse	Valeur actuelle:	Nouvelle valeur:
8D9D8	06	01	8D9F4	08	01
8DA10	08	01	8DA2C	06	01
8DA48	08	01	8DA64	08	01
8DBEC	12	09	8DC08	0C	06
8DFF8	03	01	8E014	03	01
8E030	02	01	8E04C	02	01
8E068	02	01	8E0D8	03	01
8E0F4	04	01	8E110	04	01
8E538	04	01	8E554	03	01
8E570	03	01	8E58C	03	01
8E5A8	03	01	8E5C4	04	01
8E5E0	04	01	8E5FC	04	01
8E618	04	01	8E634	04	01
8E650	04	01	8E66C	04	01
8E688	04	01	8E6A4	08	01
8E8B8	04	01	8E8D4	04	01
8E90C	02	01	8E928	03	01
8E944	02	01	8E960	03	01
8E97C	04	01	8E998	02	01
8E9B4	03	01	8E9D0	02	01
8E9EC	02	01	8F07C	03	01
8F098	05	01	8F0B4	03	01
8F0EC	03	01	8F108	04	01
8F124	03	01	8F338	05	01
8F354	07	01	8F370	04	01
8F38C	04	01	8F3C4	03	01
8F3FC	04	01	8F418	04	01
8FA00	06	01	8FA1C	03	01
8FA24	1D	07	8FAE0	05	01
8FAFC	03	01	8FB04	25	07

Yoann Dupas

TOWER ASSAULT

CD32

- Sur le lieu du crash, allez tout en bas à gauche de l'écran, vous y trouverez une vie et des crédits.
- Toujours sur le lieu du crash, un cadavre se trouve à proximité de vous, vous découvrirez qu'il cache une carte. Mais on ne peut pas l'utiliser à l'extérieur, seulement dans les bâtiments. Il vous suffit d'appuyer quelques secondes sur le bouton bleu du joypad.
- Si vous arrivez dans un endroit qui s'appelle «Ground Sector 4», allez tout en haut, à droite de l'écran. Il y a plusieurs mines sur le sol. Foncez dedans, un passage secret s'y trouve. À l'intérieur, vous découvrirez : 2 vies, 3 chargeurs et des crédits.

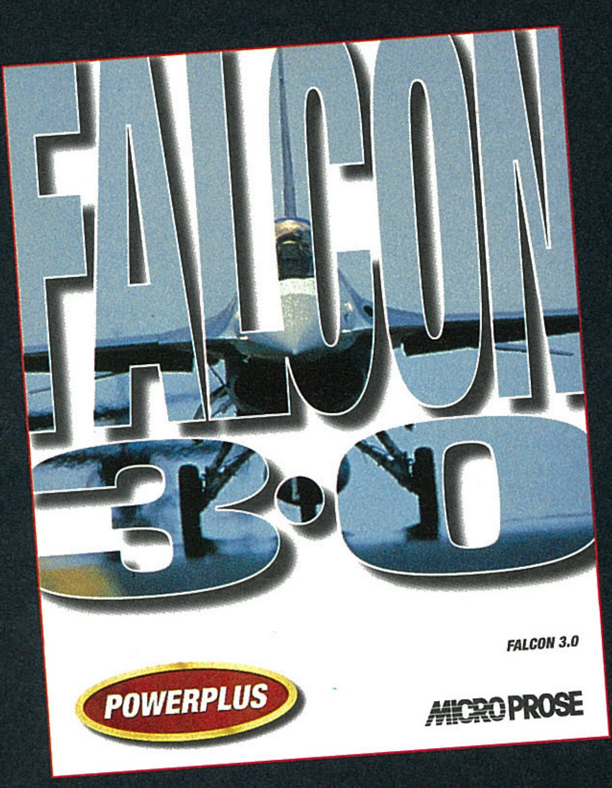
Francis Sponcet

POWERPLUS, LE GRAND FRISSON À PRIX CANON!



FROM

MICROPROSE





GOLF

Trois méga-hits pour le prix d'un seul, ça vous tente? MicroProse ajoute trois grands classiques à sa gamme PowerPlus: stratégie, simulation et sport. Trois nouveaux défis pour repousser vos propres limites. Des graphismes époustouflants, des effets spéciaux qui décoiffent et une action délirante. Et pourtant, chaque jeu coûte moins de



. Incroyable!

GAMME POWERPLUS DE MICROPROSE: DES SUPER LOGICIELS À DES PRIX FOUS, FOUS, FOUS !

PowerPlus est une gamme de MicroProse.

Distribué sous licence par Digital Integration Trading. Distribué en France par Ubi Soft 28 Rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Cedex. Tél: (1) 48 18 50 00

GUIDE

RÉPONSES MICRO

Travaillant souvent sur un PC (Pentium 66), l'accès aux nombreuses bases de données disponibles sur Internet m'intéresse. Je voudrais donc acheter un modem externe de dernière génération (28 800 bits/s) pour me connecter sur ledit Internet. J'ai vaguement cru comprendre que toutes les cartes série ne supportent pas ce type de modem. Comment être sûr que ma carte série fonctionnera bien ? Y a-t-il un moyen de vérifier cette carte facilement, ou dois-je m'en remettre à mon revendeur
G. Frémont

En effet, les cartes série standard risquent de ne pas suivre un matériel aussi performant. Déjà même avec un modem V32 bis ou terbo (14,4 et 19,2 Kb/s) cela peut poser des problèmes. La responsable est la puce spécialisée qui gère le port série. À moins de disposer d'un matériel récent ou optimisé pour la communication, il y a une forte probabilité qu'il s'agisse d'un composant type UART 8250 (Universal Asynchronous Receiver Transmitter). Or, ce composant s'avère un peu juste pour gérer un flot de données qui, grâce aux modes de compression, peut atteindre 57 600 bits/s ou plus. Il vaut mieux utiliser un UART 16550 pour des communications série rapide. Cette puce intègre diverses améliorations dont un tampon mémoire qui permet un débit quatre fois supérieur à son ancêtre. Pour vérifier le type de puce présente sur votre carte série, c'est très simple : il suffit d'employer un logiciel de test système type Chek It ou tout simplement le programme de diagnostic MSD fourni avec DOS (depuis la V.5). L'option COM PORTS de ce dernier affiche en clair le nom des composants utilisés pour piloter les ports série (attention, il semble bien que la version 1.0 de MSD ne sache pas faire la différence entre un 8250 et un 16550, peut-être à cause de la forte ressemblance des deux circuits !). Petite précision pour finir, ces problèmes ne concernent évidemment pas les cartes modem : celles-ci intègrent en effet leur propre port série adapté aux performances de leur partie modem.

J'avais avant un IBM 286, avec un joystick qui marchait très bien. Mais maintenant, avec mon 486 de marque Daewoo, il ne marche pas alors que le vendeur m'avait assuré qu'il allait marcher. Quel est le problème, est-ce un problème de compatibilité ou quelque chose d'autre ?
R. Marque

Non, ce n'est pas un problème de compatibilité, mais de vitesse du microprocesseur trop élevée. Certaines cartes joystick ou cartes son intégrant un port joystick ne supportent pas bien le passage à des machines plus rapides, et on peut très bien avoir une carte son fonctionnant parfaitement alors que le port joystick ne suit pas. La manette elle-même n'est pas à mettre en cause. Il faut racheter un adaptateur manette plus performant. On en trouve à partir de 150 F environ (par exemple, le Gameport 2000 Suncom). Bien entendu, si vous utilisez le port intégré à une carte sonore, il faut le désactiver pour éviter un conflit avec la nouvelle carte. Cette désactivation peut être, selon les cas, purement logicielle ou nécessiter le déplacement d'un cavalier (pas la pièce aux échecs, mais les petits machins noirs qui servent à choisir des options en reliant électriquement deux broches sur une carte électronique).

Votre ordinateur pousse des bips de détresse ? La mémoire vive fait de l'amnésie ? Le port de communication est en plein mutisme ? Pas de panique, exposez-nous vos problèmes techniques en détail. Écrivez à : Joystick RÉPONSES MICRO 10 rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Salut, j'ai un Pentium 90 MHz avec 8 Mo de Ram, un CD-Rom Mitsumi double vitesse et une Sound Blaster 16 ASP Multi CD. J'utilise comme driver MTMCDAE.SYS. Mon CD-Rom est relié à la Sound Blaster. Lorsque j'utilise le CD-Rom avec une configuration optimale, les jeux CD font de l'image par image et le son, n'en parlons pas. Comment puis-je résoudre ce problème ? Si j'utilisais le contrôleur du CD-Rom à la place de la Sound-Blaster, cela résoudrait-il mon problème ? Que dois-je faire ?
Fred

Commencez par vérifier qu'il n'y a pas de conflit d'interruption ou d'adresse mémoire (même interruption ou adresse utilisée par deux cartes d'extension, à éviter). Vous pouvez en effet essayer d'utiliser la carte contrôleur livrée, bien qu'il soit douteux qu'elle soit très supérieure. Pour gagner en vitesse, il est probablement plus efficace d'optimiser le driver du CD-Rom. Jouez sur la taille de la mémoire cache réglable de 2 à 64 Ko par le paramètre/M : (lignes MSCDEX et MTMCDAE dans autoexec.bat et config.bat). Si vous ne l'avez pas déjà, installez SMARTDRIVE du DOS (attention, ce n'est que depuis la version DOS 6.2 que SMARTDRIVE peut cacher un CD-Rom, pour employer un cache de 2 Mo sur un disque dur C: et un CD-Rom D: il faut une ligne: LH C:\DOS\SMARTDRV 2048 512 C D dans autoexec.bat).
Si vous n'obtenez pas de franche amélioration, essayez d'utiliser le second pilote livré avec le CD-Rom (MTMCDAS.SYS). Il n'utilise pas le DMA, mais est beaucoup plus compact et fonctionne parfaitement, alors que MTMCDAE n'a pas l'air de bien se comporter avec tous les PC.
Il est encore possible de gagner de la vitesse par une astuce un peu délicate. En effet, sur les cartes-mères récentes, on peut régler la fréquence d'horloge du Bus d'extension à partir des «options avancées» du menu de SETUP (si on augmente la fréquence de fonctionnement du Bus, on accélère la vitesse des transferts de toutes les cartes qui y sont connectées, cela influera donc également sur le contrôleur de CD-Rom ou de disque dur en améliorant le taux de transfert). Il faut quand même se méfier, car la vitesse maximale supportable par les diverses cartes n'est pas forcement la même. Avant toute modification du SETUP, vous avez intérêt à noter l'état des paramètres pour pouvoir y revenir en cas d'erreur. Pour répondre à certaines questions : NON, modifier le SETUP ne peut pas casser l'ordinateur ! Au pire la machine se bloque vigoureusement et on est bon pour éteindre l'engin, redémarrer et remodifier à nouveau le SETUP avec des valeurs plus convenables. Bref, allez au menu «options avancées». Vous devriez avoir une option type AT CLOCK SPEED. Comme l'horloge du Bus est fabriquée en divisant la fréquence d'horloge du microprocesseur, vous allez voir des paramètres du style CPUCLK/5 (horloge microp. divisée par 5 soit 6,66 MHz pour un 486 DX 33 MHz ou 8 MHz pour un DX 40). Modifiez le paramètre pour augmenter la fréquence d'horloge Bus en procédant par étapes et en testant à chaque fois le bon fonctionnement du PC. Il n'est pas rare que tout fonctionne bien à 11 MHz ou 13.33 MHz.
À propos de l'augmentation de fréquence de l'horloge du Bus d'extension, sachez que des «effets de bord» apparaissent à vitesse trop rapide. Si, à la lecture de musiques digitalisées sur CD-Rom, vous obtenez des parasites ou «crachotements» sonores répétitifs, réduisez la fréquence de travail du Bus (CPUCLK/3).

J'ai la joie de posséder un 486 DX 33 avec MS-DOS 6.22 comme système d'exploitation. Avec cette nouvelle mouture Microsoft livre Scandisk qui m'a rendu bien des services. Le seul problème, c'est qu'à chaque fois qu'il corrige un ou plusieurs fichiers perdus, il propose de les enregistrer sous la forme «FILE0000.CHK» ; ceci pour permettre à l'utilisateur de vérifier leurs contenus avec la commande «type». Ma question est la suivante : comment savoir si ces fichiers peuvent être supprimés, car pour les lire, que ce soit en hexadécimal ou en ASC. machin truc, c'est complètement incompréhensible. Merci d'avance, car ces fichiers prennent beaucoup de place sur le disque dur.
François

En pratique, le contenu des clusters perdus, sauvés sous forme XXXXX.CHK, est rarement utilisable. En effet, il peut s'agir de bouts de n'importe quel fichier ou programme (imaginez un extrait de quelques Ko venant d'un logiciel d'1 ou 2 Mo, on aura plus vite fait de réinstaller le fautif que de bricoler avec un éditeur de disque). Par contre, si les clusters récupérés sont des bouts de texte en ASCII ou dans un format plus ou moins lisible directement sous un éditeur de texte (asc,.doc,.txt, etc.) et appartiennent à des documents importants, avec de l'huile de coude, il peut être intéressant de les récupérer et de les remettre en ordre pour reconstituer le document original. Sinon, on peut les effacer sans beaucoup de remords.

Je possède un Atari 1040 STE et je suppose que vous avez déjà manipulé ce genre de machine. Je présume donc que vous avez souffert grâce à l'interface disquette de la bête, surtout pour essayer de copier des fichiers sur une autre disquette... C'est vraiment lourd à utiliser. Je possède également un disque dur IDE de 41 Mo (Western Energy) et j'aimerais vraiment savoir s'il est possible de connecter les deux bêtes ensemble. Si oui, comment faire, vu que l'Atari offre une prise DIN de 19 points et que le disque dur en offre 40 ? Je ne sais pas s'il existe un câble ou quoi que ce soit, mais si vous possédez le moindre renseignement sur la question ou même les connexions à réaliser (je suis prêt à réaliser le câble), ce serait vraiment très cool de me les communiquer.
Romain Demay

Effectivement, la copie de fichier en nombre avec un seul lecteur est un peu pénible sur ST. Une amélioration qui ne coûte pas cher est l'utilisation d'un disque virtuel (RAM disque) comme tampon intermédiaire. En plus, il en existe des dizaines dans le domaine public. On ne peut brancher directement une mécanique de disque dur sur un STE par un simple câble. Il faut une carte interface pour adapter le port DMA (prise Cannon 19 broches) au disque. D'autre part, comme les disques durs Atari utilisent le système ACSI qui est un sous-ensemble du SCSI, on trouve surtout en France des cartes contrôleurs SCSI. Elles sont incompatibles avec l'IDE, mais assez supérieures au niveau des possibilités. Il semblerait qu'il existe quand même des contrôleurs IDE en Allemagne (une des patries du hardware ST). La société Hard & Soft diffuserait la carte AT BUS TOS CARD qui permet de brancher un IDE et d'adapter des ROMS TOS 2.6 en même temps (Hard & Soft, Obere Munster Strasse 33-35, 44575 Castrop-Rauxel. Tél. : 2305-18014). Vous trouverez peut-être ce matériel chez les revendeurs spécialisés Atari qui importent souvent des produits allemands (Techno Service, etc.).

J'ai un PC 486 SX 25 avec 4 Mo mémoire et HD 250 Mo. Je voudrais améliorer mon PC pour jouer à des jeux genre Wing Commander 3. Un ami me recommande de mettre un «overdrive» à la place du 486 SX. Question : c'est quoi exactement qu'un «overdrive» ? Ça fait le café ? Concrètement, est-ce que ça double la vitesse réelle de l'ordinateur ? Exercice pratique : est-ce que je peux en utiliser un, pour améliorer ma bécane ?
J. César

Comme tout le monde le sait, pour augmenter la puissance d'un ordinateur, une des solutions les plus simples est d'augmenter la cadence de fonctionnement de ses composants. Le problème c'est que, en général, le circuit d'horloge (un peu l'homme au tambour sur une galère à rames) qui donne la cadence de travail au microprocesseur, la donne aussi aux autres circuits connectés sur le «Bus» microprocesseur (pour un Bus VLB : gestionnaire mémoire, carte contrôleur, carte vidéo, etc.). Le bon côté des choses, c'est que si tout le monde rame plus vite en cadence, le PC avance comme un vrai Offshore. Mais il faut que tous les rameurs puissent supporter la cadence, sans quoi ont obtient vite la pagaille, les petits chips qui ne savent pas ramer assez vite empêtrant tous les autres, le PC commence à tourner en rond et finit par se «planter» sur un banc de sable. Comme les rameurs de course, c'est cher : Intel s'est dit qu'il valait mieux en avoir un seul hyper rapide et le placer à part à l'arrière du navire avec son propre tambourineur ultra-speedé. Comme ça, les autres pourront continuer de ramer à leur rythme, plus lentement, mais en cadence. En gros, Intel a inventé le moteur hors-bord. Au niveau électronique, c'est simplement un microprocesseur compatible avec la série des 486 (les overdrive Pentium qui viennent juste d'arriver sont aussi compatibles 486, et en plus, ils créent eux-mêmes leur tension de fonctionnement de 3,# V à partir du 5 V) qui récupère l'horloge sur le Bus comme avant, mais qui en multiplie la vitesse par un facteur 2 (486 D_2i ou # et pas 4 le DX4 multiplie par trois ou parfois deux ! Savent pas compter chez Intel) pour son usage exclusif. Bref, avec une horloge deux ou trois fois plus rapide, le processeur peut travailler de manière interne deux ou trois fois plus vite, bien qu'il doive toujours s'adapter à la vitesse des autres composants, quand il communique avec l'extérieur. Ce qui fait que malgré l'amélioration notable de performances, un 486 DX2 66 ne double pas réellement la puissance d'un ordinateur autrefois équipé d'un 486 DX 33. L'avantage de ce principe, c'est que la montée en puissance ne nécessite qu'un échange du microprocesseur sans aucun besoin de changer la carte-mère ou la fréquence d'horloge du Bus processeur (un Bus est un ensemble de lignes électriques communes à un grand nombre de composants). À condition que la carte-mère ne soit pas trop ancienne (voir doc technique), on peut donc bien remplacer le 486 SX 25 par un DX2 50 ou, si cette carte autorise une vitesse Bus de 33 MHz, par un DX2 66 ; par contre pour goûter aux joies du DX4 100 (en fait 99 avec 33 MHz ou 100 avec 50 MHz en entrée) il faut une carte-mère qui puisse fournir au microprocesseur une tension d'alimentation de 3.3 V au lieu du classique 5 V.

J'ai un Amiga 500, et je voudrais rajouter de la mémoire aux 512 Ko de RAM prévus d'origine. Comment faire ?
Paul Dumas

Tu trouveras facilement des cartes d'extension mémoire pour Amiga 500. Il en existe de plusieurs tailles, et elles intègrent diverses améliorations. Depuis la simple extension 512 Ko, en passant par les cartes avec horloge incorporée, jusqu'aux gros boîtiers acceptant 2, voire 8 Mo avec un disque dur intégré. Pour une extension de base 512 Ko, il faut compter environ 300/400 F. Contacte un revendeur spécialisé Commodore (par exemple AMIE. Tél. : (1) 43.57.48.20, ou C. C. M. Tél. : (1) 47.12.10.91).

GUIDE

EN DÉTRESSE

Beau brun, cél., chaleureux et sympa, très mauvaise situation, besoin d'aide urgence, ch. JH ou JF, non vénal (e) pour rel., échange de sol., trucs, astuces, pas seulement aventure mais aussi rompre solitude des donjons ou stress du Joy. Je m'occuperai de vos quest. si vous répondez aux miennes et + si aff. Écrire au journal, sous référence : Joystick, En Détresse, 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex.

QUESTIONS

ALONE IN THE DARK 2 (PC CD-Rom)

Je ne sais plus quoi faire dans cette satanée maison hantée. Dans le n° 53, Falcon I et Alf disaient qu'il fallait utiliser les jetons de la machine à sous sur l'orgue du salon, mais ça ne marche pas. Je ne peux pas non plus ramasser l'amulette du grenier. Que dois-je faire ? Je suis coincé. J'ai aussi ce crochet que je ne sais pas où placer et un parchemin relatif à l'amulette qui reste bloquée au sol. D'avance, un grand merci pour votre aide.

Réf. : N°5901, Romain Rossi

WORLD OF XEEN (PC)

Quel nom faut-il donner au «Sphinx du Sud» pour monter au 1er étage ? Je sais qu'il se compose des lettres suivantes : R, A, C, P, I, et S. Mais malgré de multiples essais, je ne le trouve pas. Aidez-moi !

Réf. : N°5902, Cristophe Courdy

ETERNAM (PC)

Je suis bloqué dans le château médiéval. Je ne peux passer les «yeux». S'il vous plaît, je désespère !

Réf. : N°5909, Géraldine

MAGIC CARPET (PC)

J'ai acheté un Pentium avec mon frangin et je me suis jeté sur Magic Carpet. Le jeu marche impeccablement bien. J'ai passé les premières missions avec quelques problèmes, mais je reste désespérément coincé à la mission 31. Help !!! Que faut-il faire ? Je trouve bien la cruche bleue contenant les boules de feu véloces, mais impossible de trouver le sort de château. Alors, s'il vous était possible de me donner un coup de main, ce serait sympa.

Réf. : N°5905, Bouba

BATTLE ISLE 2 (PC)

Je suis bloqué depuis cinq mois à la première mission du chapitre 2 de Battle Isle 2 où je joue constamment en défensif contre Titan-Net et les indigènes pro-Titan. Pitié, comment occuper leur Q.G. ? J'aimerais aussi connaître les codes du chapitre II et III si possible.

Réf. : N°5908, Le Phénix

RAVENLOFT (PC)

Après avoir découvert le portail, rempli la mission du paladin, soigné le loup-garou, tué la Ghoul-Lord, visité les souterrains protégés par la Banshee et rendu à l'Elfe son «family signet» je ne sais plus quoi faire. Je pense que je dois rechercher les objets du «Trimia's catalogue» (je possède le «priceless fire ruby» et «l'ancient Elven crown»), mais j'erre sans but dans Barovia, dans les bois, sur les routes et autres cimetières et églises. Les PNJs ne m'indiquent rien de plus. Au secours !!

Réf. : N°5903, TED

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY, POLICE QUEST 4 (PC)

Help me, please ! Dans Star Trek, je suis coincé à la sixième mission «that old devil moon». J'ai bien pris les caillasses et je suis devant cette sale porte bleue avec sa lumière rouge, sans savoir que faire. Je ne trouve pas le code de la porte. Je sais aussi qu'il y a une deuxième porte derrière (ne me demandez pas comment), mais quel est son code ? D'autre part, dans Police Quest 4, que faut-il faire après avoir filé l'os à Nobles (je suis coincé dans Mercredi) ?

Réf. : N°5907, John Carey

ELITE 2 FRONTIER (PC)

Existe-t-il un cheat différent de celui du 3615 Joystick ? Car on se retrouve avec 103 000 crédits, mais avec un vaisseau type «orbit shuttle». On peut acheter un vaisseau un peu plus petit qu'un «Cobra MK III» et conserver environ 15 000 crédits, mais il y a mieux comme situation. Existe-t-il un cheat sur les sauvegardes (genre secteur relatif X, offset Y...) ? Il est facile de repérer les sommes d'argent «entières», car on peut les traduire en hexadécimal (par exemple dans Quarantine). Mais repérer 12 536,3 crédits me pose problème, car je ne sais pas coder des nombres à virgule flottante. Il doit sûrement y avoir une solution : laquelle ? Merci à toutes les personnes qui pourront m'aider.

Réf. : N°5906, Serval

WING COMMANDER 3 (PC CD-Rom)

Dans WC 3, je n'arrive pas à terminer la dernière mission. En effet, après avoir embarqué la bombe T, je me vois opposé à une flopée de vaisseaux. Au fur et à mesure que je les détruis, ils réapparaissent et m'empêchent de pénétrer sur la planète Kilrath. Comment puis-je éliminer ces gros matous ? Répondez-moi vite !

Réf. : N°5904, Mathieu Schittekatte

RÉPONSES

DARK SUN, SHATTERED LANDS

Réf. : N°5707, Gagy Girax

Une fois dans le domaine de Dagolar, il faut vous occuper des gardes à l'Est pour avoir les colliers. Franchir la porte et rencontrer Keldar pour la première fois. Il fera apparaître des «zombies», des «ombres» et des «slimes». Si vous avez un prêtre ou un guerrier/prêtre parmi vos quatre personnages, ce dernier possède le sort «turn undead» qui va régler les sorts des deux premiers types de monstres. Les «slimes» sont plus dures à avoir, car elles lancent des sortilèges et résistent au feu, mais vous devrez en venir à bout. Vous devrez le rencontrer une deuxième fois ; seules les slimes sont difficiles à avoir. Après, il faut que vous trouviez un zombie dont le nom est Goburnix. Il faut lui parler, il vous dira que c'est le frère de Dagolar. Il est tout seul dans une cellule fermée avec une plaque et un bouton près de la porte. Vous lui direz de vous suivre pour voir son frère et vous dirigerez vers le portail enflammé. Parlez-lui devant le portail et dites-lui «let's go». Il va passer dans les flammes et monter sur la dalle derrière, ce qui va éteindre les flammes. Puis rencontrez Dagolar. Il faut que vos personnages soient costauds, car il va tuer son frère, atomiser Keldar et vous balancer une dizaine de slimes. Réglez-leur leur compte, et à vous un beau bâton magique et 12 000 pex... et voilà ! Puis vous sortez par la petite salle par laquelle vous êtes rentré. C'est pas plus difficile que ça !

Serval

PRINCE OF PERSIA 2

Réf. : N°5708, Michaël Potier

Lors de la scène du pont, voici ce qu'il faut faire :

- Marchez sur la dalle et combattez le squelette immortel en le forçant à reculer.
- Dès que vous aurez permuté de place, attaquez-le à nouveau pour l'empêcher d'aller appuyer sur la dalle qui refermerait la porte.
- Restez sur les premières planches du pont, mais assez loin pour le faire craquer (fiez-vous au bruit). Lorsque le pont s'écroule, raccrochez-vous instantanément aux débris.

Bouba

DOOM 2

Réf. : N°5710, Philippe Peix

La clé jaune au niveau 13, se trouve dans le bâtiment qui fait le coin en bas à droite (voir la carte). On y entre grâce à la clé rouge. Utilisez l'ascenseur du fond. Arrivé en haut, sautez sur le pilier de droite sur lequel se trouve la clé. Pour finir le niveau, il suffit de trouver la porte jaune derrière laquelle se trouve la sortie. Au fait, tu connaissais pas IDCLIP ? C'est vachement pratique!

Twinsen

DUNE 2

Réf. : N°5712, La peluche

La tactique suivante s'applique à toutes les missions à partir de la 5:

Au début, construisez après les pièges à vent, deux raffineries. Ensuite un astroport où vous commanderez des unités de combat et des carryalls. À partir de ce moment-là, des moissonneuses devront toujours marcher à plein régime : fonctionne avec 6 moissonneuses et 7 carryalls. Dès que votre stock arrive à la limite, commandez des unités de combat que vous stockerez. Après l'astroport, construisez un radar et rapidement des tourelles pour ne pas perdre d'unités de combat en défense. Construisez ensuite ce que vous voulez, mais récoltez à fond pour ne pas laisser l'ennemi s'emparer de l'épice.

Envoyez aussi des unités légères pour découvrir le chantier ennemi souvent en arrière. Détruisez-le en envoyant un commando (3 lance-missiles avec unités lourdes blindées...). Lorsque le chantier ennemi est détruit, vous n'avez plus qu'à utiliser le combat d'usure en détruisant l'ennemi par vagues de commando. Utilisez également des unités spéciales familles dans les commandos (les chars soniques sont excellents pour ce genre de combats).

Le Phénix

ULTIMA 8

Réf. : N°5802, Laf. M.

Commençons par Mithran. La grotte où vous êtes n'est pas la grotte qui mène à Mithran. Pour rentrer dans celle où vous êtes, vous avez dû enlever des morceaux de bois, right ? La grotte qui mène à Mithran se trouve plus à l'ouest que celle où vous êtes. Vous pouvez la trouver en redescendant à la ferme (où se trouve Corinth) et en prenant le chemin de terre allant vers l'ouest. Il vaut mieux aller parler d'abord à Mithran avant de s'attaquer à la quête des Nécromanciens. Maintenant, le problème de la dague. Pour l'avoir, il faut d'abord aller au palais parler à la servante de Mordea. Celle-ci vous dit de la retrouver chez elle à «Auburne» (Auburne est une partie de la journée comme midi, après-midi...). Sa maison est dans la partie est de Tenebrae. Rejoignez-la chez elle à «Auburne» (regardez sur une horloge), parlez-lui, soyez courtois et elle vous donnera une clé. Si vous allez chez elle alors qu'il n'est pas «Auburne», la porte reste fermée. Cette clé est la clé qui ouvre le coffre suspect et la salle dans laquelle se trouve le coffre suspect. Dans ce coffre, vous trouverez la dague. Mais attention, pour aller chercher dans le coffre, il faut marcher à «petits pas» pour ne pas réveiller Mordea. Ensuite, retournez chez le nécromancien, assistez au sacrifice, et parlez-lui deux fois pour lui demander de devenir son apprenti. Pour la suite, je vous laisse vous débrouiller.

Cristophe Courdy

WORLD OF XEEN

Réf. : N°5803, Cristophe Courdy

Pour marcher au deuxième étage du château d'Alamar, rien de plus facile. En effet, il vous faut suivre un chemin très précis. Ce chemin est indiqué par une statue, mais je vais vous le donner :
F = Feu, T = Terre, E = Eau, A = Air.
F.T.E.A.T.T.F.F.E.A.T.F.A.E.T.T.E.E.T.F.A.E.
Vous devez marcher sur les éléments Terre, Eau, Feu, et Air indiqués et dans l'ordre ci-dessus. Attention : Avant de vous rendre de l'autre côté, vérifiez que vous possédez bien la BOÎTE À ÂMES. Une aide supplémentaire : le mot de passe de CYRANO est TRIBBLES pour les souterrains de l'Olympe. Bon courage !

Ted

OPERATION STEALTH

Réf. : N°5805, Yann

Franchement, Yann, il faut le comprendre, ton agent secret : comment veux-tu qu'il puisse actionner son bracelet dans sa situation? La solution : le faire avant c'est-à-dire sur le bateau, pendant qu'Otto fait son petit speech mégalomane. En effet, ce n'est pas véritablement une séquence d'animation, puisque les commandes sont toujours accessibles ! Fais «actionner bracelet», et le tour est joué : les liens se déferont facilement.

Romain Rossi

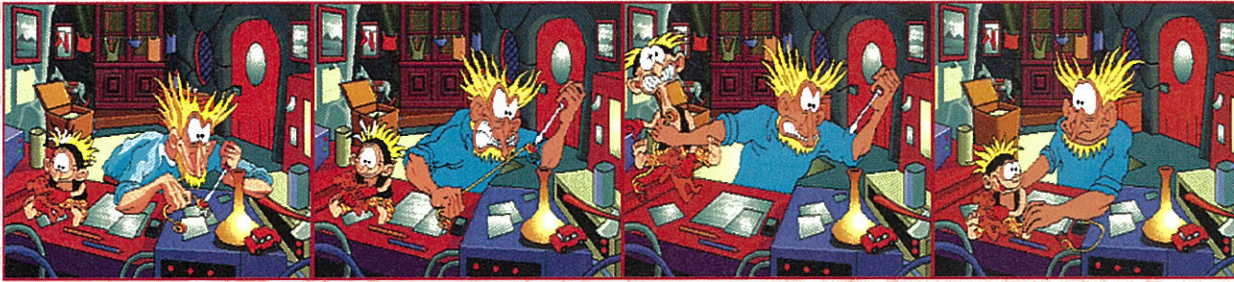
INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS

Réf. : N°5807, Christine Steffe

Il y a trois manières de trouver Plato's dialogue. La bonne solution est donnée par le vieil homme sur l'île. Une fois amadoué, le personnage vous donne le nom d'une collection, laquelle correspond à un objet du musée, soit :
- Les statuettes de chat auxquelles on accède par la cave en utilisant, sur la descente de charbon, le chewing-gum trouvé sous la chaise du premier étage. Prends la statuette de cire et mets-la dans la chaudière. Ou bien :
- Le coffre du grenier, mais tu as déjà essayé, apparemment. Ou bien :
- L'armoire renversée du premier étage, en enlevant ses vis, une à une, grâce à la pointe de lance trouvée dans la bibliothèque de la salle au totem. Il faut d'abord utiliser, sur la pointe, le chiffon (à prendre près de la chaudière à la cave) afin de protéger la main d'Indiana, le douillet !

Romain Rossi





1) Visite des lieux

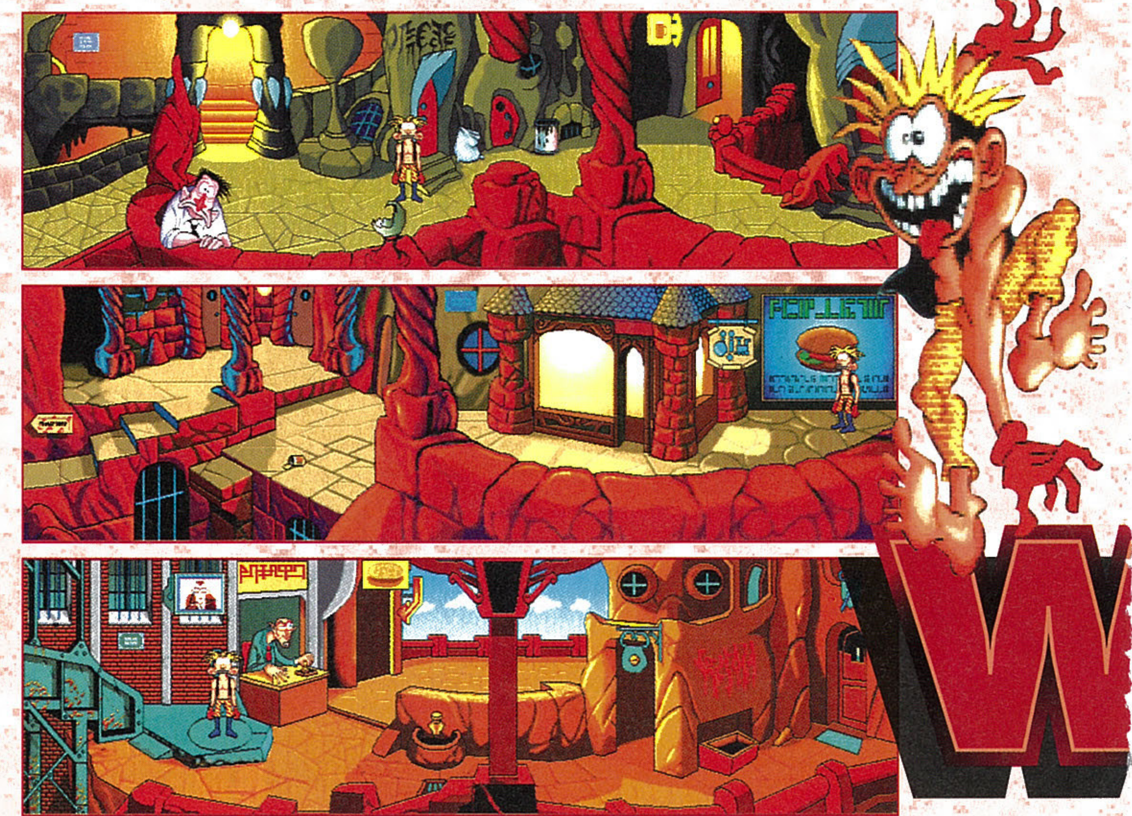
Après la petite animation, allez ramasser le bouton et entamez un brin de causette avec le badaud (5 fois).
En haut et à gauche, dirigez-vous en direction de la rue du bouzouk triste, puis vers le pont des bas-fonds (prendre l'accès en bas et à droite !).
Cliquez sur la caisse et prenez l'écrou.
Prenez des nouvelles de la petite famille du mendiant, et après l'animation, ramassez la botte.
Retournez à votre point de départ (maison d'Azimuth) et lancez la botte ainsi récupérée sur sa sœur jumelle (profitez-en pour les essayer).
O surprise, une photo !
Repartez voir le bouzouk triste et parlez avec lui (si les larmes vous montent aux yeux, laissez tomber).
Histoire de vous remonter le moral, allez faire de même avec la reine du tricot. Montrez-lui la photo d'Azimuth, elle vous remettra un article de journal.
Allez deux fois sur votre droite pour arriver dans la ruelle des pochtrons.
Mettez votre décodeur éthylique et allez discuter avec le pochtron (ah, pardon ! il n'y a pas de décodeur dans ce jeu).
Entrez au bar. Vu votre état de fatigue avancé, allez piquer la tasse de café sur le comptoir.
Ensuite, allez interroger la patronne (6 fois).
Donnez-lui l'article de journal.
Après l'animation, ne sortez pas sans votre pinceau.
Vous avez sans doute remarqué le barman élastique qui vient perturber le jeu toutes les 20 secondes ; il détient un objet stratégique : un décapsuleur (dans sa poche).
Il va falloir le lui prendre (respirez à fond avant d'entreprendre cette action).
Histoire d'en savoir un peu plus sur votre aventure, discutez avec J.F. Sébastien.
Repartez dans la ruelle.
Cliquez dans le sac de plume et trempez votre pinceau dans le baril de goudron. Des plumes, du goudron, cela ne vous rappelle rien ? Non ? Bon !
Retournez voir le pochtron et donnez-lui la tasse de café. Il vous offrira sa montre météo en remerciement de votre altruisme.
Continuez votre visite vers la droite (Rue de l'Escalier).
Cliquez plusieurs fois sur la boîte de conserve. (Ça soulage !).
Ramassez le haricot (sans oublier ladite boîte).
Repartez voir le bouzouk triste. Prenez le "A" de votre inventaire et placez-le sur la pierre. Une animation s'en suivra avec un objet de plus dans votre inventaire.
Pour accéder à l'étage supérieur, revenez vers la maison d'Azimuth et cliquez sur le bouton de l'ascenseur.

2) Centre administratif

Sur votre droite, cliquez deux fois sur l'entrée de la boutique du marchand de noix. Ensuite, interrogez le fonctionnaire.
Direction : Place du Brotoflatron (en haut et sur votre gauche).
Cliquez sur l'affiche puis sur le parieur.
Entrez dans la boutique CCOO (abrév. : cui cui ouah ouah).
Prenez l'écrou et cliquez-le sur la roue dynamométrique.
Sortez de la boutique et prenez le doigt en plastique.
Revenez sur vos pas et cliquez sur Jeff.
Pour qu'il vous écoute, prenez votre pinceau et cliquez-le sur le poster (quel gâchis !). Interrogez une nouvelle fois Jeff (3 fois). Histoire de lui arranger le croupion, utilisez les plumes.
Pour accéder à la salle des jeux clandestins, cliquez 2 fois sur le Floppeur et 1 fois sur le Glapeur (mais où vont-ils chercher tout ça ?), et pour terminer, 1 fois sur l'interrupteur.
Un gros nez apparaîtra, vous laissant le plaisir d'y mettre votre doigt (en plastique !).
Inutile de perdre votre temps dans cette salle. Allez à droite.
Dans la rue des Plaisirs, interrogez-la Miss-quand-dois-je-revenir-pour-la-deuxième-couche (4 fois).
Vous aimez les flippers ? Faites 3 parties (obligatoire si vous voulez continuer à jouer !) et transformez-le en grille-pain.
Ramassez la pièce de monnaie et sauvegardez.
Jouez plusieurs fois (machine à sous), afin d'obtenir un capital d'au moins 30 pièces.
Ensuite, dirigez-vous deux fois sur votre droite (pour faire disparaître la météorite, cliquez dessus).
Prenez l'ascenseur .

3) Place du Déconnétable

Cliquez sur les affiches et composez le digicode de l'émission de télévision sur votre télévidéofaxmagnétomicro-onde.
Faites la même chose pour le standard de l'émission. La secrétaire vous donnera un autre digicode (celui de Phoo-lett). Appelez-la.
Comme votre charme n'est plus ce qu'il était, poursuivez la visite des lieux.
Allez prendre le plastron (sur le robot), et achetez tous les objets (prothèses), qu'on voudra bien vous vendre. Un peu plus haut, et sur votre droite, cliquez sur la tache.





Attention aux chutes de sac poubelle ! (objet important).
Prenez la direction de la fontaine à sec. Achetez un chapeau et discutez avec le sage (il vous donnera le digicode de sa chambre). Ensuite, prenez la direction du temple bouzouk. Discutez avec le gardien. Retournez voir le marchand de noix.

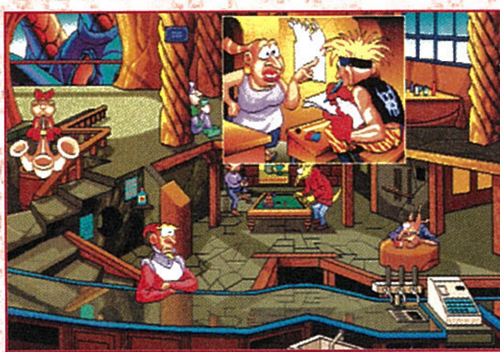


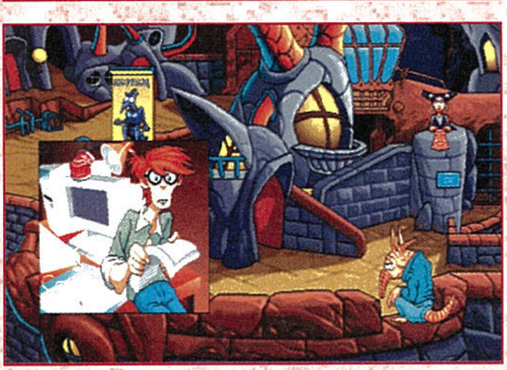
4) L'aventure commence

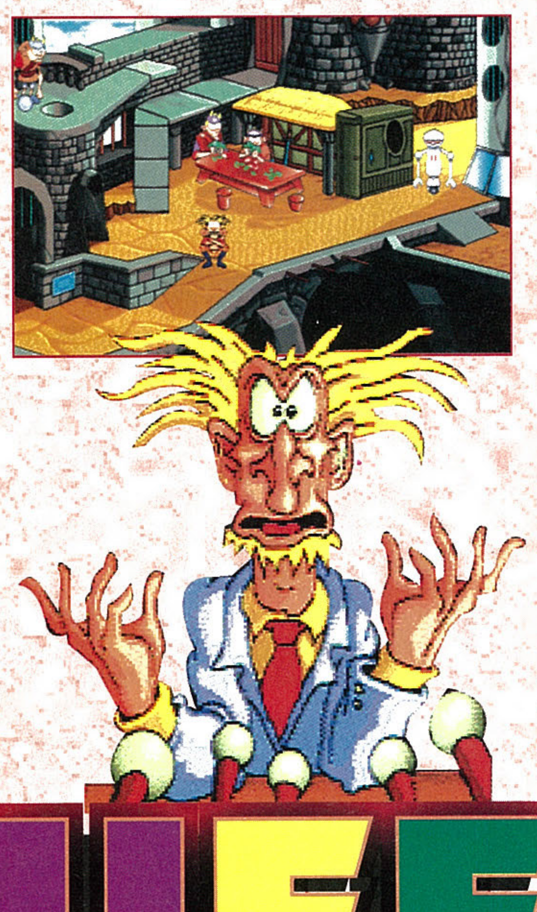
Consultez votre vidéotruc et appelez le canal météo. Vous devrez vous rendre à l'endroit où va avoir lieu la chute d'un gros météorite (si ce message ne vous est pas donné en premier, recomposez le numéro plusieurs fois).
Note : normalement, c'est au centre administratif. À cet endroit, cliquez sur votre montre météo et laissez faire le jeu.
Quelques secondes plus tard, vous pourrez ramasser le débris de météorite.
Refaites exactement la même chose pour la pluie et rendez-vous sur les lieux de l'averse. Au moment où Rambo tracera la croix par terre, et dès que le jeu vous en laissera la possibilité, placez-y le chapeau bouzouk. Quelques secondes après, vous pourrez le récupérer.
Allez maintenant au jeu virtuel. Discutez avec le directeur et échangez votre morceau de pierre céleste contre la noix (ne jouez pas).
Partez en direction de la ruelle des pochtrons et trempez la noix dans le goudron.
Revenez au centre administratif.
Pour la troisième fois, refaites les opérations météorologiques (chute d'un autre météorite).
Allez sur les lieux, cliquez sur la montre et posez votre noix goudronnée sur la croix.
Vous voilà en possession du bulbe (vous connaissez le destinataire).

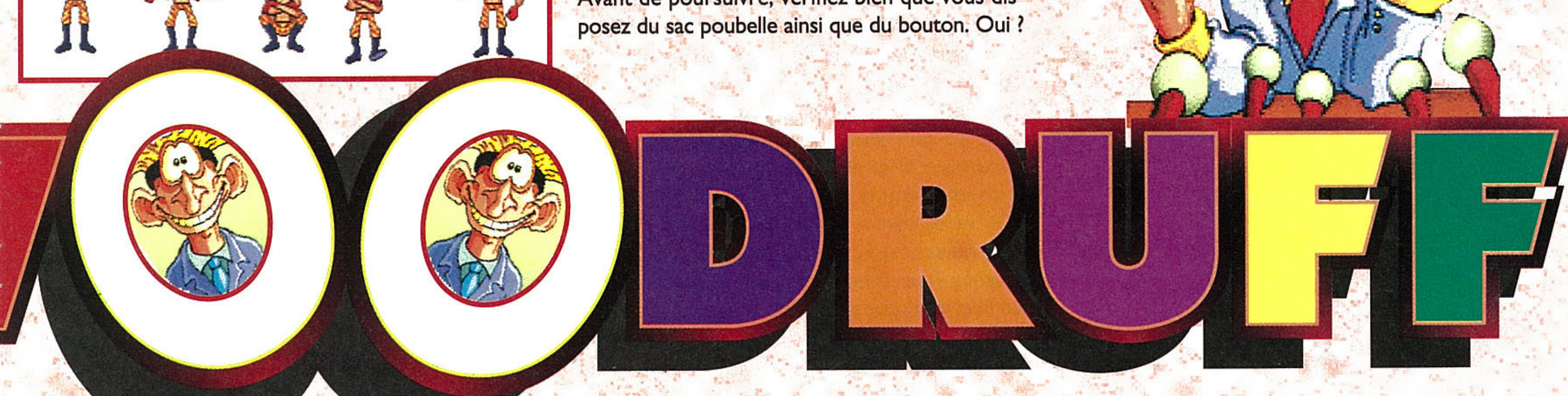
5) Les sages

Vous pouvez prendre vos basquettes, car la suite du jeu promet quelques balades.
Maintenant que le gardien du temple vous a ouvert, entrez et montez au niveau 2. Discutez avec le sage du verbe (3 fois).
N'oubliez pas que vous avez un message à transmettre à la femme du sage du talent (c'est la porte juste à côté).
Visitez complètement le temple et lisez les messages se trouvant sur les portes.
Vous pourrez rendre une petite visite au roi (n'oubliez pas de lui offrir le décapsuleur), au sage de la force et à celui du temps.
Ramassez bien tous les objets que vous pourrez, et dialoguez avec tout le monde.
Repartez voir le sage du talent et dialoguez de nouveau avec lui (3 fois).
Ensuite, retournez dans la boutique CCOO.
Prenez le chewing-gum bouzouk et cliquez-le sur le tuyau percé (horloge à syllabe temporelle).
Prenez votre chapeau et cliquez-le sur le réservoir.
Après l'apparition de Kermit la grenouille, n'oubliez pas de reprendre votre chewing-gum.
Repartez au temple afin de rendre la syllabe à son propriétaire (sage du temps). Il vous donnera un nouveau digicode.
Allez fouiner dans l'appartement du sage du verbe, vous ferez la connaissance d'une bestiole qui se plaindra d'une anorexie passagère.
Pour la soulager, donnez-lui le haricot, elle vous dévoilera une nouvelle syllabe. Vous savez ce qui vous reste à faire.
Le sage du verbe vous donnera deux nouveaux digicodes. Exploitez-les tout de suite (niveaux 1 et 2).
Rendez-vous au jeu virtuel. Payez votre partie et cliquez sur le fauteuil. Eh oui, le nouveau DOOM version 6513.2 est arrivé !
Grâce à votre sang-froid légendaire, vous sauverez le sage de la santé.
Avant de poursuivre, vérifiez bien que vous disposez du sac poubelle ainsi que du bouton. Oui ?











pour la formule du passé et rendez-vous Rue de l'Escalier (niveau de départ).
Descendez ledit escalier pour vous rendre au Monument commémoratif.
Utilisez la formule du passé sur ce dernier.
Vous voilà dans le passé. Sur votre gauche, cliquez sur le bocal puis sur la pierre, et enfin sur le casque. Ramassez le poisson, et grand farceur comme vous êtes, glissez-le dans l'armure du commander (il vous laissera tranquille).
Allez prendre la tension du bouzouk mourant et racontez-lui l'histoire du fou qui repeint son plafond.
Comme ça n'a pas l'air de fonctionner, montrez-lui l porte-clés (un nouveau digicode + une corne).
Ramassez l'épi de maïs.
Utilisez cette corne, et prenez le trident que vous utiliserez sur la grosse pierre (légèrement en haut et à droite).
Histoire d'écraser un peu plus le bouzouk, utilisez de nouveau le trident (pierre du haut).
Cliquez sur ses pieds et dialoguez avec lui.
Revenez en 1995, et récupérez votre poisson fossilisé (armure).
Dirigez-vous vers la fontaine à sec.
Mettez-y la graine et versez un peu d'eau, four thermostat 8, patientez quelques secondes et cliquez sur l'épice.
Retournez au temple.
Au niveau 1, composez le digicode du Mac Do (sage du goût), et remettez-lui l'épice.
Ensuite, direction salle du trône. Composez le digicode du coffre et transmettez la nouvelle syllabe au sage de la force.
Vous êtes invité à la soirée Techno des sages, dans la salle du conseil (inutile de vous changer, mais donnez-vous un coup de peigne !).
Quand on vous le dira, placez la boîte de conserve sur la table.
Quelques secondes de patience, et vous voilà avec un bon cassoulet maison que vous placerez dans votre inventaire.







OK, on continue !
Revenez dans le quartier des plaisirs et passez la porte Nord. Juste à côté de vous, une bouche d'aération. Cliquez dessus et entrez.
Ne perdez pas votre temps en bavardages, dirigez-vous vers le ventilo.
Prenez le bidon d'essence et versez-le dans le réservoir. Mettez en marche.
Comme votre curiosité est trop forte, allez voir ce que cela fait de mettre ses doigts n'importe où (par exemple, dans les pales du ventilo).
Après une engueulade bien méritée (on n'a pas idée de débarquer chez les gens de cette façon !), allez vous consoler avec Jeff.
Histoire de vous faire engueuler un peu plus, prenez le sac poubelle et balancez-le dans le brasero (succès garanti).
Entrez dans les appartements du Big Boss et dialoguez avec lui.
Pour l'aider dans son discours des plus prolixes, donnez-lui le bouton.
Il s'éloignera. De votre côté, récupérez les trois cassettes vidéo et regardez-les. Eh hop, encore une nouvelle syllabe !
Repartez au laboratoire (Impasse des Geôles).
Ramassez la graine et entrez dans le couloir (en bas, à droite).
À l'aide de vos syllabes, fabriquez la formule de la gaieté, puis testez-la sur l'autiste. Pour sortir, cliquez sur le gardien puis sur le levier.
Retournez dans le laboratoire et prononcez la syllabe verte devant le sage de la fertilité (c'est le petit personnage qui a mis ses pieds dans le plat).
Puisque vous disposez de cette syllabe, profitez-en pour fabriquer la formule de croissance. Voyez ce que cela donne sur le Doc.
Pendant que vous y êtes, faites la même chose

6) L'usine.

Dirigez-vous vers le parvis de l'usine.
Ramassez le journal (Ciel, robocop vous a piqué votre copine !).
Il y a un banc près de vous, profitez-en pour vous asseoir et téléphoner à Miss poulette (ou pooh-lett, si vous préférez).
À cet instant du jeu, il ne vous reste plus qu'une possibilité : cliquer plusieurs fois sur Woodruff. SOS médecin viendra prendre de vos nouvelles. Sonnez pour une seconde intervention.
Maintenant que vous êtes guéri, allez Impasse des Geôles. Cliquez le poisson fossilisé à



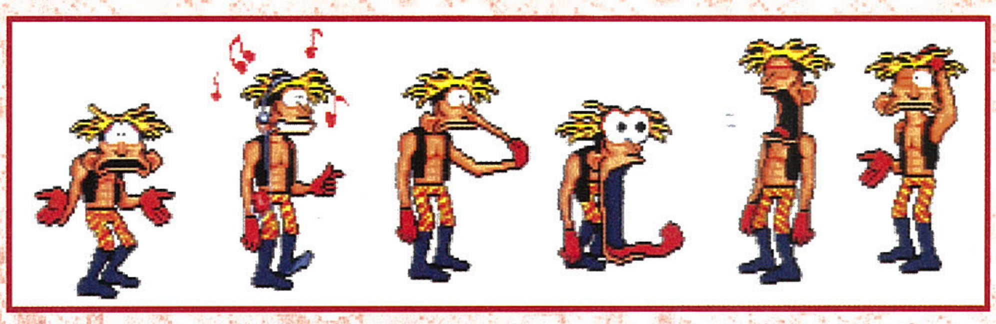
l'endroit prévu à cet effet (vous aurez de bonnes nouvelles).
Entrez dans la petite maison dans la prairie. Vous ferez connaissance avec maître Toshiba-mitsu, huissier de justice à Paris. Il vous remerciera et vous donnera la possibilité de rappeler Miss cotcot.
Avant de partir Place du Polaroïd, ramassez les deux objets qui traînent.
Cliquez sur le Brotoflatron. Nous allons transformer Woodruff en cadre nettement plus supérieur qu'il n'y paraît.
Mettez-lui le plastron, les lunettes, le menton, le pinceau, et pour terminer l'épi de maïs. Mettez 5 francs pour obtenir une belle photo.
Faxez-la tout de suite au bureau de recrutement puis recommencez ces opérations pour une nouvelle photo, mais ne la faxez pas !
Au centre administratif, utilisez vos syllabes pour faire la formule de la force. Il est déjà 15 h 59, dépêchez-vous de l'utiliser sur le fonctionnaire afin d'obtenir le certificat de respiration, puis faxez-le.
Parvis de l'usine : remettez votre certificat d'embauche au portier.
Maintenant que vous êtes dans l'usine, faites connaissance avec le gentil contremaître (!!!).
Procédure :
- Appuyez sur le bouton pour obtenir une caisse (en bas, à droite).
- Prenez un joli chapeau et contrôlez-le à l'aide du miroir.
- Si ce dernier ressemble à une salade exotique, balancez-le dans la poubelle et recommencez comme ci-dessus.
- Il vous va à merveille ? Dans ce cas, allez cliquer sur la caisse et placez-y le chapeau.
- Dirigez-vous sur votre gauche (près d'un truc rectangulaire).
- Si vous avez de la chance, la caisse ira se placer sur la machine à faire les nœuds, et vous pourrez terminer votre travail en cliquant sur la caisse. Dans le cas contraire, recommencez tout.
Pour sortir, demander l'avis du contremaître.
Maintenant qu'on vous a transformé en saucisson, cliquez plusieurs fois sur Woodruff (6 ou 7 fois).
Ramassez le morceau de chaîne et utilisez-le sur le mur. Cliquez sur la vis et utilisez-la sur la serrure. Vous êtes sorti de votre cellule ; reprenez la vis et cliquez-la sur la patte de métal, puis sur le placard (vachement souple, le Woodruff !).
Cliquez maintenant sur le seul vrai fou (celui avec un entonnoir).
Il vous donnera un nouveau digicode que vous utiliserez tout de suite (merci, l'administration !).
Retournez au magasin de jouets, et utilisez la formule de force sur la vitrine (et un cerf-volant, un !).
Continuez votre chemin pour aller prendre des nouvelles du pochtron.
Utilisez la formule de la mémoire sur ce dernier.
Après votre petite discussion, donnez-lui votre seconde photo (il vous donnera les règles du rami).
Avez-vous rencontré Maître Riri-fifi-loulou ? Si votre réponse est négative, allez cliquer sur l'interrupteur situé juste à côté de l'entrée du bar et revenez sur vos pas. Il vous enseignera un autre contrôle.
À la fontaine à sec, un autre contrôle vous sera enseigné en cliquant sur le poste de télé (accès menant vers le bas).

7) La prison.

Dirigez-vous Impasse des Geôles et cliquez sur le gardien de prison. Allez au centre administratif. Sur votre droite, vous rencontrerez de nouveau Maître Oncleben's. Profitez-en pour demander au fonctionnaire le formulaire CERFA 30-3443, et n'hésitez-pas à lui rafraîchir la mémoire (formule).
Repartez voir le gardien.
Remettez-lui votre formulaire pour qu'il vous laisse entrer.
Prenez le chiffon et utilisez-le sur la vitre.
Demandez au robot la date de sa dernière vidange, et cliquez sur l'un des gardiens. Vous commencerez à jouer.
Pour qu'on vous laisse tranquille, cliquez sur les toilettes.
Donnez les règles du jeu au robot qui prendra votre place.
Vous pouvez maintenant vous diriger vers la tour.
À cet endroit, utilisez votre vidéofaxmicro-onde et composez le code de la météo.
Attendez les vents violents, et procédez comme pour la météorite.
Quand la croix est tracée, prenez le cerf-volant et cliquez-le dessus.
Parlez avec le prisonnier puis montez. Utilisez la main sur la corde (vous fabriquerez un beau grappin). Utilisez ce nouvel ustensile sur la gargouille de gauche, et montez. Parlez une nouvelle fois avec Maître Suziwan.
Prenez des nouvelles de Miss Cocotte et partez contempler le ventilo.
Utilisez le pouvoir de lévitation pour vous retrouver sur la Terrasse des Nobles.
À l'aide de l'escargot, cliquez sur la statue de pierre pour obtenir la dernière syllabe.
Vous pouvez maintenant composer la formule du discernement.
Retournez à la tour de la prison (il faudra recommencer le stratagème de la météo). Montez (gargouille de droite), et utilisez cette dernière formule sur le mur.
Entrez et cliquez sur le personnage.
O surprise, il s'agit d'Azimuth ! Dialoguez avec lui.
Il vous remettra un casque walkman dernier cri.
Partez en direction du voyage virtuel. Utilisez la formule du discernement sur le joueur de bonneteau.
Allez récupérer l'objet tombé par terre dans la







rue de l'escalier, puis prenez des nouvelles de Miss Cotcot.
Rendez-vous à la Terrasse des Nobles.
Composez le digicode sur la porte et présentez votre œil de verre au portier (celui du jeu, pas le vôtre !). À l'intérieur, présentez vos hommages à la maîtresse de maison.
Comme le standard de SOS Médecins est saturé, retournez au laboratoire et cliquez sur l'éprouvette. Revenez sur vos pas pour soigner Miss SIERRA 95.
Histoire de la faire craquer, montrez-lui comment vous dansez le tango... (Quel dragueur !)
Dans ses appartements, interrogez-la.

8) La secte.

Retournez au parvis de l'usine et dialoguez avec le chef de la secte.
Revenez place du Déconnétable et utilisez le mantra sur le micro.
Pour éviter de vous faire jeter comme un malpropre, vous devrez chanter votre mantra quand ce sera votre tour. Observez bien le cycle du jeu. À votre tour, utilisez votre mantra sur l'emplacement libre (entre les adeptes). À part ce petit détail, voilà ce que vous devez faire :
- Cliquez sur le computer, puis sur le prêtre.
- Versez votre obole dans la tirelire prévue à cet effet.
- Recommencez cette opération jusqu'à ce que vous obteniez le code de la sagesse (par le compiouter).
- Revenez vers l'autel.
- Quand le grand manitou de service parlera de l'initié du jour, utilisez votre pouvoir de lévitation.
- Ensuite, dirigez-vous vers les gongs. Normalement, la combinaison est : grand gong, grand gong, petit gong, grand gong, petit gong, petit gong.
Si cette opération s'est bien déroulée, plus personne ne vous regardera. Vous pourrez ainsi prendre le cédérome hypnotique (en-dessous des deux yeux).
Repartez chez Miss Cocotte. Utilisez votre formule de croissance sur la plante grasse, et entrez chez le Déconnétable.

9) Le Déconnétable.

La seule chose à faire est de cliquer sur le champ de force.
Maître Yellowsubmarine vous donnera un conseil : utiliser la lévitation (sur le champ de force.).
Prenez le seul bouclier que vous possédez pour approcher le Décojetable : le couvercle de marmite.
À cet instant, dépêchez-vous de mettre le cédérome dans le lecteur (en haut, à droite), sinon, pan pan couic !
Maintenant, vous avez tout le loisir d'utiliser votre casque de walkman magique sur cet ignoble individu.
Avant d'accéder à la partie supérieure de l'écran, cliquez sur l'interrupteur qui se trouve derrière le siège, et fouillez les vêtements (carte magnétique).
Montez et dialoguez avec la grosse bestiole.
Dès que cette dernière entre en possession de votre corps d'athlète, prenez un peu de bouzouïoli-jibolin.
Prenez maintenant votre boîte de conserve magique, et cliquez-la sur le crochet (sans oublier d'y mettre votre chewing-gum), puis dirigez-vous vers la flèche jaune (en haut, à gauche).
Dès que le jeu vous en laisse la possibilité, tirez sur la languette rouge.
Pour terminer le jeu, prenez la carte magnétique et cliquez-la sur la serrure.

La suite ne nous dit pas s'ils se marièrent et s'ils eurent beaucoup de casimirs !
Quoi qu'il en soit, vivement "W2, I'll be back" !

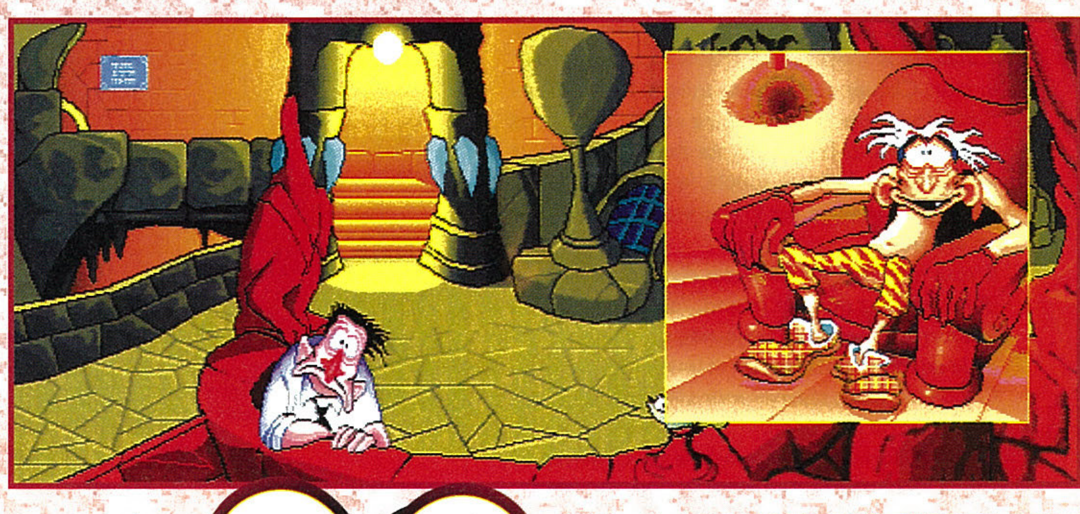
KILLER GAMES











WOODRUFF









DELTAROM
24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex
Tél : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36
Vente uniquement par correspondance

L'EXPLOSION MULTIMEDIA EST LA !



PACK DE 10 CDROM PC

❑ **5 FOOT-10 PAK Vol. 1** — 210 F
Un ensemble en accordéon de 10 CDROM contenant : **King Quest V, Stellar 7, Man of the year, World fact book, Best of Media Clips,.World Atlas, PC Karaoke Classics, CDROM of CDROMs, PC Animation Festival, Doom** (épisode 1).

❑ **5 FOOT-10 PAK Vol. 2** — 210 F
La suite du vol. 1 en un accordéon de 10 CD : **Microsoft's Multimedia Jumpstart, Rock Rap'n Roll, Sherlock Holmes, Paramount Movie Select, PC Karaoke , Space Quest 4, Home Medical Advisor, Arts & Letters Warbirds, Fantasia's 2000 Fonts, Battle Chess.**

Jeux PC CDROM OFFRE SPECIALE

CREATURE SHOCK VF	299 F
DESCENT	299 F
MAGIC CARPET VF	289 F
NOVASTORM NF	259 F
RISE OF THE ROBOTS	195 F
SYSTEM SHOCK VF	299 F

New Machine 6 PAK : 385 F

6 CDROM de charme du célèbre éditeur NEW MACHINE :
INSATIABLE - BIKER BABES - LEGEND 4 - A TASTE OF EROTICA - DIGITAL DANCING - LEGEND OF PORN 2
Le pack est considéré comme un CDROM pour l'offre CDROM gratuit ci-dessous.

!!! EXCEPTIONNEL !!!

Pour toute commande de 3 CDROM de Charme au choix dans la liste ci-dessous, DELTAROM vous offre un CDROM d'une valeur de 85 F parmi : Beach Girl - Crowberry - Henpecking La Traviata - Men's Club - Sakura - Sakura 3 - Taboo.
Composez et indiquez votre choix sur le bon de commande !

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

CDROM VIVID PC et MAC

101 Sex Positions (2 vol)	220 F/vol
BEST OF VIVID	220 F
BLIND SPOT	148 F
BLONDE JUSTICE	148 F
BUSTING OUT	190 F
GIRLS DOING GIRLS	148 F
GIRLS OF VIVID (2 vol)	140 F/vol
ICE WOMAN	148 F
IMMORTAL DESIRES	148 F
INTIMATE JOURNEY	148 F
LEGEND OF KAMASUTRA	190 F
MASK	148 F
MYSTIQUE OF ORIENT	190 F
MYSTIQUE OF ORIENT 2	148 F
NEW LOVERS	148 F
PARLOR GAMES	148 F
RACQUEL RELEASED	240 F
SEX	148 F
STEAMY WINDOWS	148 F
THE COVEN	148 F
THE SWAP TWO	148 F

PC CDROM Vidéos & Interactifs

BEST OF DIGITAL XTC	210 F
BROTHER AND SISTER	259 F
CAMP DOUBLE	224 F
CLUB CYBERLESQUE	285 F
DIGITAL SEDUCTION	219 F
DIRTY LAUNDRY	195 F
DREAM MACHINE	360 F
Emmanuelle And Friends	259 F
ENDANGERED	219 F
FRAT GIRL DOUBLE DD	239 F
Girls,Girls,Girls,Girls	195 F
GRADUATION FROM F.U.	225 F
HIDDEN OBSESSIONS	245 F
MAIN STREET U.S.A.	219 F
MARRIED WOMAN	195 F
MODEL WIFE	225 F
NIGHT TRIPS (2 Vol.)	245 F/vol
NIGHT WATCH I ou II	290 F/vol
PUT IN GERE	225 F
SECRETS	225 F
SEXUAL OBSESSION	219 F
SEYMORE BUTTS	360 F
SINFULLY YOURS	221 F
SURFER GIRL	195 F
WACS	195 F
WEEKEND AT ERNIES	229 F
WOMEN WHO LOVE MEN	235 F

PC CDROM Photos

ADULT PALATE	225 F
AMERICAN GIRLS (2vol)	225 F/vol
ANIMATED LUST	85 F
ASIAN PALATE	240 F
BEAUTIES BODACIOUS	165 F
BLONDE BOMBSHELLS	225 F
BODACIOUS BEAUTIES	270 F
CALIFORNIA BEAUTIES	270 F
CREME DE LA CREME	225 F
DYNASTIC FLOWERS	85 F
EXPOSE	229 F
LA TRAVIATA	85 F
SAKURA	85 F
SAKURA 3	85 F
SOUTHERN BEAUTIES	230 F
WORLD'S BEST BUTTS	149 F

PC CDROM Vidéos

BEACH GIRL	85 F
CROWBERRY	85 F
ENJOYABLE FIGHTERS	85 F
HENPECKING	85 F
INSATIABLE WOMEN	85 F
MEN'S CLUB	85 F
MOVIES FOR THE NIGHT	75 F
OBSESSIONS	85 F
PEARL MOVIE	85 F
PINK LADIES	75 F
PRETTY BABY	75 F
SWEET SUMMER	75 F
TABOO	85 F

Lecteurs CDROM, Cartes Sons

Lecteur PANASONIC DV CR 562 B	860 F
Lecteur CDROM MITSUMI 4xV	1490 F
SoundBlaster 16 Value	675 F
SoundBlaster 16 MCD + Micro	990 F
SBlaster 16 MCD ASP + Micro	1190 F
Carte KORG Wave Upgrade	870 F

ENCEINTES

MLi 168 3,5 W	135 F
MLi691 4W	195 F
SW30 25W	290 F
SW 10 80W	430 F

JEUX PC CDROM

10TH ANNIVERSARY	255 F
7TH GUEST	145 F
ACES OVER PACIFIC	230 F
AEGIS GUARDIAN	245 F
ALL NEW LEMMINGS NF	275 F
COMMANCHE	295 F
COMMANDER BLOOD	299 F
CRITICAL PATH	95 F
CYBERIA NF	335 F
CYCLEMANIA	275 F
DARK FORCES	335 F
DAWN PATROL NF	329 F
DAY OF THE TENTACLE	175 F
DOOM II	369 F
DRAGON LORE VF	299 F
DRAGON'S LAIR (MPEG)	345 F
ECSTATICA NF	290 F
FIFA SOCCER	269 F
FLIGHT UNLIMITED	345 F
GOBLINS 3 VF	245 F
GRAND PRIX	225 F
GUNSHIP 2000	145 F
HELL NF	375 F
INCA 2	175 F
INDY 4	175 F
INFERNO VF	375 F
IRON HELIX	135 F
KING QUEST 7 VF	325 F
KYRANDIA 3 VF	229 F
LANDS OF LORE VF	280 F
LARRY COLLECTION	295 F
LBA Little Big Adventure VF	335 F
LEISURE SUIT LARRY VF	279 F
MAD DOG MACCREE	145 F
MAD DOG MACCREE 2	245 F
MEGARACE	120 F
MS GOLF	225 F
MYST NF	329 F
NASCAR RACING	225 F
NOCTROPOLIS VO	345 F
OSCAR NF	145 F
OUTPOST VF	295 F
PATRICIAN NF	145 F
POLICE QUEST 4 VF	295 F
QUANTUM GATE	95 F
REBEL ASSAULT	230 F
SAM & MAX VF	309 F
SECRET Weapons Luftwaffe	75 F
SPACE QUEST Collection	319 F
STAR TREK 25th Anniversary	195 F
STAR WAR CHESS	112 F
SUPER ARCADE GAMES	195 F
SUPER KARTS	335 F
T.F.X.	280 F
THE HORDE	299 F
THEME PARK VF	350 F
UNDER KILLING MOON VF	369 F
US NAVY FIGHTERS NF	345 F
VOYEUR VO	295 F
WING COMMANDER III VO	329 F
WING COMMANDER III VF	439 F
WHO SHOT JOHNNY ROCK	240 F

ATTENTION : Pour toute commande de 3 jeux, DELTAROM vous offre le CDROM KILLER GAMES contenant une panoplie de 50 jeux du DP sous DOS.

VF : Jeu en Français avec notice Français ou originale - NF : Notice Français

Commandez aussi par Minitel : 3615 DELTAROM

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex
Tél : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36 JS_59

Nom..Prénom..
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° ____|____|____|____

Date d'expiration CB __/__ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

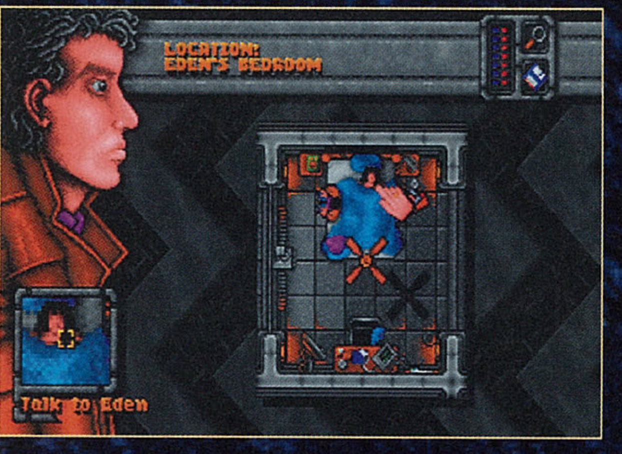
Référence	Prix
Port	
Total	

Les envois sont effectués en Colissimo.
Forfait Port : 32 F pour les CDROM - 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 5 CDROM + 20 F pour chaque 2 CD. Matériel : nous consulter.

SOLUCE

Dream Web

À la demande générale, voici la cyber solution de Dream Web. Comme on dit, les réseaux sont appelés à régner !



Eden's house : Prendre le portefeuille, l'ouvrir, lire le bout de papier et ne garder que la carte de crédit, puis Droite. Prendre la cartouche rouge, le couteau dans le tiroir, la clé dans le four. Utiliser l'ascenseur, prendre le tournevis.

Ryan's Flat : Taper le code pour entrer (5106), prendre la cartouche rouge à gauche du clavier. La mettre dans l'interface, utiliser l'écran, [LOGON RYAN, mot de passe : BLACKDRAGON,LIST MAILBOX,READ tous les fichiers,LIST,LIST NEWSNET,READ tous de nouveau,LIST CARTRIDGE,READ PRIVATE (noter les codes),EXIT].

Sparky's bar : Parler Sparky, utiliser Scanner + Cashcard, parler à l'homme accoudé au bar.

Louis : (Séquence) Porte en bas à gauche : taper code (5238), parler à Louis, prendre les trainers (les deux), la carte de membre dans le meuble, et la regarder.

Pool Hall : Parler à l'assistant, utiliser le lecteur + la carte de membre, parler au barman, puis Gauche (x2). Taper code (5222), parler Silverman, utiliser Scanner + Cashcard, prendre le flingue.

Regency Hotel : Parler à la réceptionniste, utiliser Scanner + Cashcard, prendre clé, utiliser bouton d'appel, entrer, utiliser contrôle + clé, sortir, puis Gauche. Ouvrir placard incendie, prendre hache, retourner dans l'ascenseur, utiliser contrôle + couteau, utiliser fil + couteau, tirer sur la poignée du plafond, utiliser hache + porte, utiliser hache, utiliser flingue, puis Gauche, Bas. Utiliser flingue.

Dreamweb : Parler chef, aller à la première porte en bas à droite, utiliser trou (au milieu) + clé bizarre.

Alleyway : Réveil.

Ryan's flat : Utiliser l'ordi, lire les nouvelles pour obtenir l'adresse du studio (LIST NEWSNET, READ TVSPECIAL,READ HEADLINES).

Channel 6 studio : Droite (X3), Bas (X3) et enfin Gauche. Utiliser flingue, utiliser panneau de contrôle, Gauche, Haut, prendre brochure (la poser), prendre le passe. À gauche, utiliser verrou + passe, Bas, utiliser boîte à fusibles + tournevis, prendre fusible, Haut, Droite (X2), Haut, monter échelle, ouvrir panneau de contrôle, remplacer fusible cramé, utiliser panneau de contrôle.

Dreamweb : Parler chef, à fond en bas, prendre cristal, utiliser première porte à gauche, utiliser clé comme d'habitude.

Sparky's bar : Prendre bouteille.

Eden's house : Utiliser Organizer sur le lit pour obtenir l'adresse de Sartain Industries.

Ryan's flat : Mettre cartouche rouge intitulée " Client Information Sartain Industries" dans l'interface, utiliser l'ordi [LIST NEWSNET, READ HEADLINES, LIST, LIST CARTRIDGE, READ CODE].

Sartain : Taper code (7833), utiliser flingue, Gauche, entrer ascenseur, utiliser contrôle, sortir, utiliser cristal, prendre papier dans mallette, Bas, Droite, Monter (x2), Gauche, utiliser flingue.

Dreamweb : Parler chef, utiliser porte droite, clé comme d'hab.

Car park : Réveil, Gauche, prendre pince, lire papier de la mallette.

Boathouse : Utiliser tuyau + bouteille, prendre barre sur le rail de l'escalier, Droite, enlever sable sur la boîte de jonction, utiliser couvercle boîte + barre, utiliser fils + bouteille, grimper sur balcon, entrer par trou dans la fenêtre, parler Underwood, utiliser flingue.

Dreamweb : Parler chef, utiliser deuxième porte à gauche tout en bas.

The creek : Réveil.

Chapel's house : Droite, parler flic, gauche, utiliser mur, Bas, regarder photo, prendre cartouche bleue.

Ryan's flat : Mettre cartouche bleue dans l'interface, utiliser l'ordi, LOGON BECKETT : SEPTIMUS, LIST CARTRIDGE, READ BRIEF.

Church : Utiliser portail + pince, Bas, prendre main squelette, Bas (x2), prendre le tissu blanc ainsi que les deux chandeliers, utiliser trou + main, utiliser autel, aller dans le trou, prendre gemme dans la jarre, ouvrir tombe, prendre les deux gemmes, utiliser gemmes + dalles, prendre des cailloux dès qu'on en voit, Haut, déplacer le motif supérieur trois fois vers la droite et l'inférieur quatre fois vers la droite également, Bas, Gauche. Mettre huit cailloux dans le chariot, utiliser chariot (Boum), Bas, Gauche, Bas, aller dans le trou, Gauche, Haut (x3), Gauche (Scène Beckett), courir d'où vous venez.

THE END...





Ce Mois-ci Encore, JukeBox vous Offre les Meilleurs Jeux PC



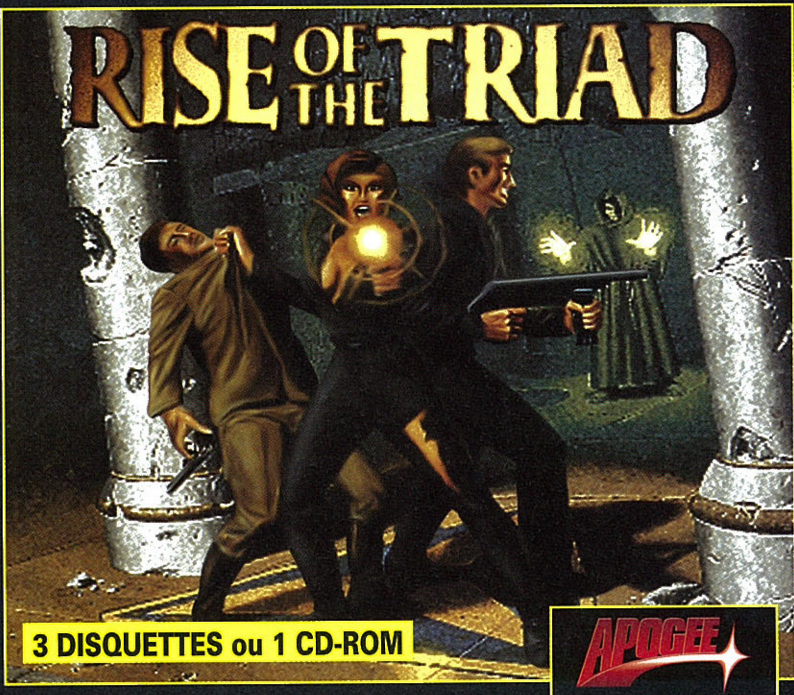
Voici la toute dernière version 1.09 du célèbrissime jeu d'ID Software : DOOM
Techniquement parfait, il fait partie de ces logiciels que l'on apprécie au premier coup d'oeil. Utilisant des vues 3D très expressives, DOOM vous entraînera au coeur de l'horreur. En effet, vous êtes un Space Marine en fonction sur la planète Mars. Alors que d'étranges expériences se déroulent sur les planètes satellites de Mars, vous êtes envoyé sur Phobos, une de ces planètes, et prenez les choses en main afin de rétablir la situation. Pistolet, fusil à pompe, sont les "accessoires" qui vous permettront de venir à bout des monstres qui hantent les sinistres couloirs de la base alien... Un jeu totalement édifiant !



Doom vous plait, vous adorerez DESCENT. Ce jeu rajoute une quatrième dimension au must de l'année 1994. Ici, la réalité dépasse la fiction. Essayez seulement d'imaginer un vaisseau que vous pouvez déplacer en 3D, looping, tonneau... Le tout dans un labyrinthe de couloirs parsemés de vaisseaux ennemis eux-mêmes se déplaçant en 3D. Si en plus, je rajoute que vous pouvez y jouer en réseau ou par modem... Bref, il faut vraiment le voir pour y croire : DESCENT est bien parti pour être le jeu de 1995 !!!
A NE RATER SOUS AUCUN PRETEXTE, je vous aurai prévenu !!!



Les créateurs de DOOM, Id Software, nous présentent leur seconde création : HERETIC. Vous vous retrouvez ici au Moyen-Age avec tout ce que cela peut comporter d'étrange et de mystérieux. Des potions permettent de vous rendre invisible, de vous envoler ou même de transformer votre adversaire en ... poulet !!!
Le tout dans des couloirs, passages secrets, portes dérobées et chausses trapes, sans parler de portes blindées dont vous devez retrouver les clefs. Bref un scénario à vous couper le souffle.
Id Software ne dément pas son titre de meilleur éditeur du moment.
Il est clair que pour bien vous imprégner de cette atmosphère il faut suivre les conseils suivants : baisser la lumière, augmenter le son de vos hauts parleurs, porter l'habit de moine...



Voici enfin la réponse d'APOGEE Software à DOOM : Rise of the Triad. Vous faites partie de l'élite du groupe opérationnel HUNT et devez arrêter le leader fou d'une secte religieuse prêt à tuer des millions de personnes. Arrivé sur l'île, vous vous retrouvez encerclé par l'ennemi. Au fond vous apercevez votre bateau qui explose (votre seule chance de retour) et devant vous le monastère moyenâgeux. Heureusement, vous êtes équipé de tout l'armement nécessaire plus celui que vous récupérerez de l'ennemi (plus 10 armes différentes). Ce jeu au réalisme impressionnant rajoute encore une dimension de plus en vous permettant de sauter. Bien sûr, je pourrais vous parler de la possibilité de jouer en réseau ou par modem, des sons époustouflants et de la fluidité de l'action, mais je préfère retourner y jouer...

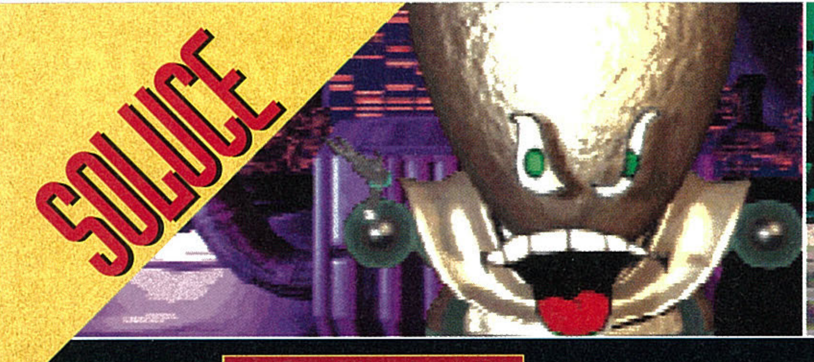
Pour recevoir gratuitement*, chez vous, par la poste, le Shareware de votre choix composez le :



3617 JUKEBOX



* : Uniquement le coût de la consultation du service (5,48 F.TTC /mn). Envoi en France métropolitaine uniquement. Le Shareware n'est pas un logiciel gratuit. Son auteur vous permet de l'utiliser pour le tester. Si vous l'utilisez régulièrement, pensez à le rémunérer. Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs auteurs.





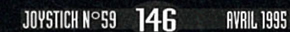
Galaxie I

Allez sur Corpo :
Dites votre nom (Commander Blood) à Izwalito, parlez-lui et partez.
Allez sur Magnus :
Parlez au robot.
Allez sur Corpo :
Téléportez le pion dans l'arche.
Allez sur Moskito : (parlez au robot) :
Rendez-vous sur une autre planète, puis revenez. Téléportez le pion au boucher, puis prenez la viande de Murfallo.
Allez sur Corpo :
Téléportez le Murfallo à Izwalito. Prenez le décodeur et le pion. Parlez de planète puis trois fois d'astres.
Allez sur Vénusia :
Achetez des batteries au rayon bricolage (robotique).
Allez sur Magnus :
Téléportez les batteries au robot, puis téléportez ce dernier dans l'arche. Parlez deux fois à Morning Oil dans la Cryobox. Déconnectez-le.
Allez sur Pterra :
Donnez le code : exxos. Téléportez le robot dans l'arche. Parlez deux fois à Morning Oil. (La première fois, parlez-lui de sommeil). Discutez avec Scruter Joe (Cyberspace).
Allez sur une planète au hasard :
Parlez à Morning Oil. Quand il repeint le vaisseau, sortez et parlez-lui de Mastachok, il vous donnera ses coordonnées.
Allez sur Mastachok :
Donnez le mot de passe : code. S'il n'est pas dans la liste, dites autre chose puis revenez sur la planète. Parlez de cadeaux, d'amour et de parfum.
Allez sur Moskito :
Parlez à Bonko.
Allez sur Rondo :
L'Izwal ne vous apprend rien, parlez un peu avec lui et quittez-le. (Vous allez directement à l'observatoire).
Allez sur Moskito :
Téléportez Bonko dans l'arche. Parlez-lui dans la Cobox jusqu'à ce qu'il vous donne les coordonnées d'une planète.
Allez sur Ekatomb :
Parlez de Slim-Gelati puis quatre fois de cure.
Allez sur Erazor :
Parlez de greffe, revenez sur la planète, donnez le nom de la planète Slimer : Ekatomb. Revenez encore une fois et prenez la lentille.
Allez sur Rondo :
Dirigez-vous vers l'observatoire, donnez la lentille à Maxxon, revenez et prenez le pion.
Allez sur Vénusia :
Achetez du Motoril au rayon beauté (parfum).
Allez sur Mastachok :
Donnez le parfum à Scruter Mac. Vous vous faites contrôler par la douane, mais on ne vous confisque rien d'important (un pion).
Allez sur Kortex :
Acceptez de cliquer.
Allez sur Ekatomb :
Le Slimer vous apprend la disparition de ses enfants.
Allez sur Cyberock :
Voici les réponses au B.O.F. :
- Pterra
- Yolk
- Trois
- Lord-Krater
- Eviscerator
Allez sur Kortex :
Téléportez le brouilleur d'esprit dans l'arche.
Allez au-dessus d'Erazor :
Parlez à Bronko dans la Cryobox. Acceptez de le téléporter sur la planète.
Allez à l'aéroport de Moskito :
Dites votre nom (Commander Blood).
Allez sur Mastachok :
Donnez le code : code. Parlez de guerre puis trois fois de trésor et trois fois de secret.
Allez sur Eden :
Vous rencontrez Tina Burner.
Allez sur Magnus :
Téléportez le robot dans l'arche. Parlez à Clay de d'Ys dans la Cryobox, puis à Honk. Le téléphone sonne, c'est Kran Dobu qui vous propose une course.
Allez sur Tromas, puis sur Erazor :
Parlez à Bronko. Attendez que le téléphone sonne, et répondez. Allez aider Kran Dobu. Téléportez Morning Oil (il est à l'extérieur de l'arche).
Allez vers le vaisseau Kraner :
Cliquez sur le vaisseau de Kran Dobu :
Il vous donne une guitare. Parlez à Morning Oil dans la Cryobox, il vous donne deux porte-clés.
Allez au-dessus d'Erazor :
Téléportez à Bronko et téléportez-lui un porte-clé.
Allez sur Eden :
Téléportez la guitare à Tina Burner. Revenez sur Eden et téléportez Tina Burner.
Allez à l'aéroport de Moskito :
Téléportez Tina Burner sur l'aéroport.
Allez sur Eden :
Dites que vous êtes recommandé par Eviscerator et donnez le code : Meteorut. Parlez d'Eviscerator puis de Meteorut, d'Acidium, de Pentium et quatre fois de Splatch. Téléportez le Splatch dans l'arche.
Allez sur Mastachok :
Donnez le Splatch à Eviscerator.
Allez sur Tumul :
Parlez de soigner.
Allez sur Rondo :
Laissez Morning Oil avec Yoko.
Allez à Bronko, et ramenez-le dans l'arche. Servez-vous du récepteur dans la Cryobox. Parlez à Bronko dans la Cryobox.
Allez sur Eden :
Parlez à Eviscerator.
Allez sur Rondo :

Pour terminer Commander Blood, il existe de nombreux chemins, et suivant les actions, le jeu évoluera différemment.

COMM
BLO







Morning Oil vous indique les coordonnées d'une planète : Vulcan.
Allez sur Vulcan :
Le téléphone sonne, on vous prévient de l'arrivée d'un inspecteur sur Rondo.
Retournez sur Rondo et parlez à cet inspecteur. Puis allez sur Mastachok et sur Magnus. Là, téléportez le corps de Scruter Mac dans l'arche.
Allez sur Tumul :
Téléportez le corps précédemment trouvé aux brûlés. Parlez-lui de trésor puis de Batakam, téléportez le Splatch. Beauregard vous offre une momie. Quand il est atteint de la malédiction, téléportez-le dans l'arche. Parlez-lui dans la Cryobox. Le téléphone sonne et l'inspecteur vous donne les coordonnées d'un trou noir : Oddland.
Allez dessus et passez le trou noir.

La solution que nous vous proposons ici n'est pas unique. Essayez d'agir différemment, vous verrez, ça vaut le coup.

ANDER
OOD

Galaxie 2

Allez sur Ron :
Refusez d'utiliser le brouillard d'esprit.
Quand le téléphone sonne, allez rejoindre l'inspecteur.
Allez sur Magnus :
Répondez deux fois Ga. Parlez de médecine, deux fois de malédiction, deux fois de sorcier, et de malédiction.
Allez sur Crazystone :
Dites que vous disposez d'espoir. Parlez à Clay de d'Ys dans la Cryobox.
Allez sur Vista :
Parlez cinq fois de Yolk, faites brûler un cierge. Puis parlez à Clay de d'Ys dans la Cryobox et téléportez-le sur Vista.
Retournez-y et parlez deux fois de race, puis deux fois de loisirs et de planète. Donnez le décodeur et prenez l'image. Dites trois fois adieu, vous allez automatiquement chez Hom. Téléportez-lui le B.O.F. et téléportez Hom dans l'arche.
Allez sur Ron :
Donnez l'image à Fifi.
Allez sur Vista et téléphonez à Clay de d'Ys.
Allez sur plusieurs planètes en attendant qu'il vous rappelle. Quand il a le tableau, retournez sur Vista. Téléportez le tableau dans l'arche puis le robot.
Allez sur Crazystone et sur Attrox :
Acceptez de réveiller Beauregard et téléportez le brouilleur d'esprit à Betakam IV dans la Cryobox.
Allez sur Ron :
Prenez le chapeau.
Allez sur Magnus :
Répondez Ga puis parlez un peu.
Allez sur Sat :
Parlez à Betakam IV dans la Cryobox et téléportez-le sur la planète.
Allez sur Crazystone :
Donnez le chapeau à Super Zen.
Allez sur Masta :
Donnez la monnaie.
Allez sur Ron :
Téléportez Fifi dans l'arche, et répondez deux fois au téléphone.
Allez sur le Kuharacha :
Téléportez Yoko et Maxxon dans l'arche. Parlez à Fifi dans la Cryobox.
Allez sur Malus :
Téléportez Fifi sur Malus, rejoignez-le et parlez-lui.
Allez sur Ondoya :
Téléportez l'Ondoyante dans l'arche. Le téléphone sonne et l'inspecteur vous donne les coordonnées d'un tour noir : Oddland.
Rendez-vous à Oddland. Passez dans le trou noir.

Galaxie 3

Allez au-dessus de Rondo :
Parlez à Yoko dans la Cryobox et téléportez Yoko et Maxxon.
Allez sur Ekatomb :
Parlez aux Slimers et parlez à Hom dans la Cryobox.
Allez sur Venusia, puis sur Kortex et sur Cyberock :
Voici les réponses au B.I.R.O.U.T. :
- Yolk
- Yolk
- Rotator
- Attrox
- Fifi

Allez sur Kortex puis au Bigbang, vous rencontrerez Bug Deluxe, parlez-lui dans la Cryobox.
Allez au vaisseau : vous rencontrerez Tina Burner et Migrator. Parlez à l'Ondoyante dans la Cryobox, elle vous donne une bague. Allez au mariage.
Il ne vous reste plus qu'à donner la bague et à admirer une magnifique fin.

Sébastien Bacher







Qui a inven

C'est souvent le cas dans l'histoire des inventions, l'ordinateur est le fruit de plusieurs découvertes importantes.

Tout commence dans l'Allemagne du XVIIe siècle avec Wilhem Schickard. Ce professeur de langue hébraïque met au point la première machine à calculer mécanique. Hélas, un incendie détruit le prototype en 1624. Les seuls témoignages qui restent sont des plans ainsi que quelques lettres décrivant sommairement le principe de fonctionnement.

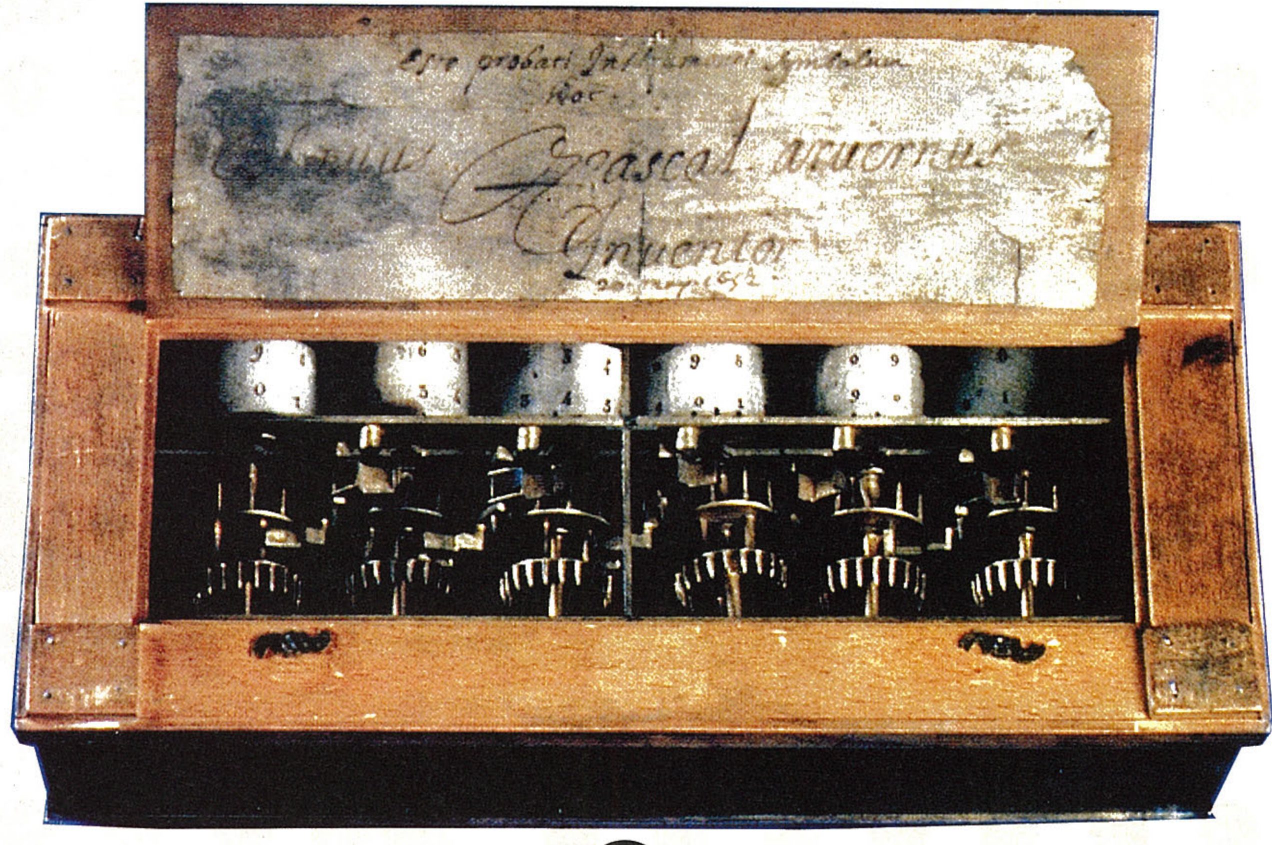
En revanche, 8 exemplaires d'une machine inventée par Blaise Pascal sont parvenus jusqu'à nous. Agé de 18 ans, le futur auteur des "Pensées" conçoit sa "Pascaline" en 1640 pour venir en aide à son père, Intendant des Finances de Haute-Normandie. Ce lointain ancêtre de la calculette, qui fonctionne au moyen d'engrenages et de rouages et permet de faire des additions à 6 chiffres, remporte un franc succès puisqu'il en est vendu une vingtaine. Suivent alors de nombreuses machines à calculer mécaniques, versions améliorées de la Pascaline. En 1671, le philosophe allemand Gottfried Wilhelm Leibnitz écrit : "Il est indigne d'hommes remarquables de perdre des heures à un travail d'esclave, le calcul, qui pourrait fort bien être confié à n'importe qui avec l'aide des machines." Des appareils de levage qui se substituent aux muscles existent depuis l'Antiquité, mais c'est la première fois qu'on envisage de confier une tâche "intellectuelle" à une machine, bref, de la mécaniser.

La machine universelle

Vingt-cinq ans plus tard, Leibnitz met au point une multiplicatrice mécanique permettant de mémoriser, par un système de cames, les nombres devant être mutipliés plusieurs fois. Mine de rien, Leibnitz vient de doter la machine d'une faculté que l'on croyait réservée à l'homme : la mémoire.

Cependant, les calculateurs restent des machines "simplettes" si on les compare à d'autres appareils de l'époque, comme le métier à tisser de Jacquard. Celui-ci permet de créer différents motifs sur le même appareil (de le "programmer", donc). Pourquoi ne pas appliquer ce principe aux calculateurs ?

L'idée est reprise en 1834 par l'Anglais Charles Babbage. Cet astronome, mathématicien et économiste, travaille sur un projet de machine universelle. Comme le métier à tisser, on peut programmer cette dernière en changeant sa bande perforée. Plus forte encore, suivant les calculs à effectuer, la machine est capable de changer sa façon de procéder en cours de route suivant une certaine logique. Jusqu'à présent, la machine avait de la "mémoire". Grâce à Babbage, la voici capable de "s'adapter". Pourtant, la mécanique a des limites. En dépit de tous ses efforts, Babbage a du mal à mettre l'appareil au point. Heureusement, une autre découverte



La Pascaline. Le couvercle signé porte l'inscription : "Esto probati instrumenti symbolum - Hoc - Blasius Pascal Arvernus - Inventor 20 May 1652" (c'est-à-dire : "Que cette signature soit le signe d'un instrument éprouvé").

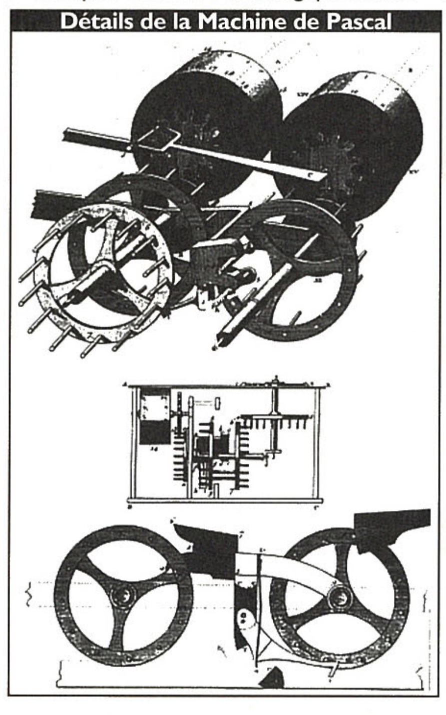
té l'ordinateur



vient au secours des inventeurs : l'électricité. En 1890, Hermann Hollerith réussit à comptabiliser la population des États-Unis au moyen d'une machine de son invention. Lors du précédent recensement, l'administration avait mis sept ans pour comptabiliser les résultats à la main ! L'astuce d'Hollerith consiste à mettre les Américains "en fiches" au moyen de cartons perforés. Chaque perforation correspond à un critère déterminé. Par exemple, un trou en haut à gauche pour les enfants, un trou à côté s'il s'agit de garçons, etc. La machine n'a plus qu'à trier et comptabiliser les fiches. Résultat, Hollerith ne mettra que six semaines !

Dès cette époque, une nouvelle industrie mélangeant mécanique, cartes perforées et électricité, se met en place. C'est la mécanographie, qui donnera naissance à trois appareils "cousins" : les calculatrices, les caisses enregistreuses, et plus tard l'actuel ordinateur. C'est ainsi qu'a commencé IBM, à l'époque International Business Machine. Le "tout électrique" apparaît en 1930 avec George Stibitz. Ce mathématicien a l'idée de remplacer les engrenages par un relais électrique, qui ne peut être qu'ouvert ou fermé. Tout est maintenant en place pour que naisse l'informatique. C'est l'ère de la logique binaire.

Détails de la Machine de Pascal



LA LOGIQUE BINAIRE

Finalement, lorsque la machine d'Hollerith "examine" une carte, la seule information prise en compte, c'est : "À tel endroit, y a-t-il un trou ou ?". Suivant la réponse, un autre endroit de la carte est exploré de la même façon. Par ces questions successives, toute la carte est analysée. En fait, la machine de Hollerith ne comprend que deux réponses : "oui" ou "non". Les trous "à moitié ouverts" ne l'intéressent pas. Sinon, comment différencier les trous à moitié fermés des trous a moitié ouverts ? Cela reviendrait à donner une réponse de Normand ("peut-être bien que oui, peut être bien que non !") ! Cette suite de "oui" et de "non" correspond à "vrai" et "faux", base d'une certaine logique. Comme il n'y a que deux possibilités, on parle de logique binaire (du latin "binarius" qui veut dire "deux éléments"). Comment obtenir des renseignements avec si peu de choix ? Livrez-vous à ce petit jeu : proposez à l'un de vos amis de répondre à vos questions seulement par "oui" ou "non". Bien sûr, rien ne vous empêche de poser plusieurs questions ! L'astuce du binaire est là. On traite un problème bout par bout. Cette façon de procéder est appelée "traitement séquentiel". Par cette méthode, vous vous apercevrez qu'il est possible d'obtenir énormément de renseignements... à condition de poser la bonne question ! Les ordinateurs actuels fonctionnent sur le même principe. Bien entendu, l'ordinateur n'est pas capable de décider tout seul des questions à poser. Pour cela, l'homme doit lui donner une suite d'instructions, c'est-à-dire le programmer. L'ensemble de ces instructions est donc appelé "programme".



La machine à statistiques d'Hollerith.



"La machine d'arithmétique fait des effets qui approchent plus de la pensée que tout ce que font les animaux ; mais elle ne fait rien qui puisse faire dire qu'elle a de la volonté, comme les animaux." Blaise Pascal, Pensées.

Bientôt les PowerJeux ! (mangez des pommes)

L'actualité Mac étant plutôt calme ce mois-ci, on va en profiter pour faire un petit point sur ce qui nous attend dans les mois à venir. Le PowerMac est bien entré dans les mœurs des éditeurs et la plupart des jeux annoncés seront en mode natif.

Pericoloso sporgersi

CD Rom

VistaPro

VistaPro est un logiciel vous permettant de créer des paysages en fractales. En quelques clics de souris, se dessine, pour peu que vous ayez choisi les réglages adéquats, un superbe paysage en 3D, et même en relief si vous le désirez (avec les lunettes adéquates). Vous pouvez placer des océans, des rivières, de la neige, des arbres, modifier le ciel, bref vous avez de quoi laisser libre court à votre imagination. Sur le CD-Rom, vous trouverez l'application 68K avec et sans FPU, ainsi que l'application PowerMac. Les calculs de la version native PowerMac sont jusqu'à 8 fois plus rapides que ceux de la version 68K. De nombreux fichiers d'exemples sont présents sur le CD. Ainsi, vous trouverez des données sur Mars au format DEM (Digital Elevation Model), ainsi que des données sur certains sites américains. Le manuel est un peu succinct, mais le distributeur français nous promet un manuel complet d'ici quelque temps. Enfin, l'application MakePath vous facilitera la tâche pour créer des films de survol de vos créations.



TYPE : DESSIN FRACTAL • EDITEUR : VIRTUAL REALITY LABORATORIES • DISTRIBUÉ EN FRANCE PAR VISUAL MEDIA SYSTEMS

C'est à votre tour de simuler

Disquettes

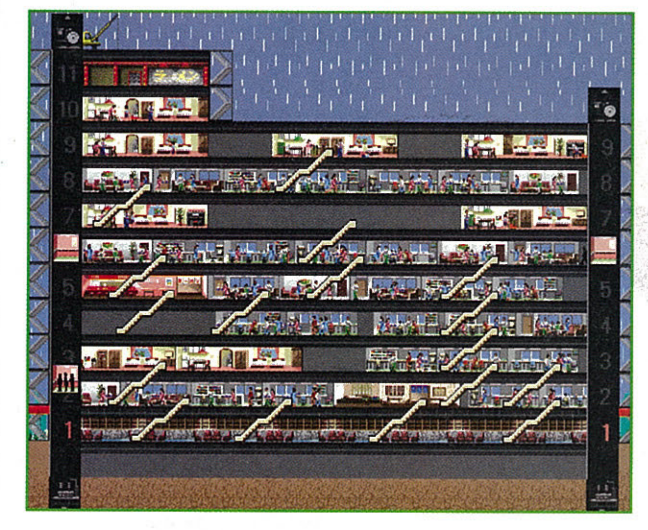
Sim Tower

Décidément, la série de Sim est loin d'être terminée. Le jeu est assez proche de SimCity, puisqu'en fait SimTower vous permet de construire une sorte de ville verticale.

En effet, si vous commencez par construire des bureaux, vous aurez tôt fait de construire des appartements, des restaurants, des cinémas, des centres médicaux et même une station de métro et une cathédrale, bref une vraie ville où les rues deviennent des escaliers, les autoroutes des ascenseurs.

Votre progression est symbolisée par des étoiles. Vous commencez par une étoile, et, si vous gérez bien votre tour, vous pourrez avoir jusqu'à 5 étoiles.

La réalisation est impeccable : tout est animé et sonorisé. Une palette flottante donne accès aux outils nécessaires à la gestion de votre tour. Plusieurs fenêtres vous montrent l'évaluation des différentes zones et leur valeur financière, tandis qu'une loupe vous permettra d'affiner vos paramétrages; vous pourrez ainsi régler le fonctionnement de l'ascenseur, choisir le loyer des bureaux et des appartements. L'horloge tourne en permanence ; ainsi, les bureaux sont vides le week-end, et les appartements sont éclairés pendant une partie de la nuit.



Quelques petits conseils : évitez donc de laisser les ascenseurs en surcharge, les gens ont horreur d'attendre (vous pouvez avoir plusieurs cabines dans la même cage). Attention aussi à la disposition des appartements et des bureaux, car vous aurez à régler les problèmes de voisinage.

Sim Tower ravira ceux qui avaient fini par s'ennuyer sur Sim City 2000, jeu monumental qu'il ne parvient malheureusement pas à égaler...

TYPE : SIMULATION • EDITEUR : MAXIS

Ultima 3 est en cours de développement. Le jeu sera en couleur, et très proche de la version originale. Il sera probablement distribué en ShareWare.

L'hilarant Discworld devrait être adapté sur Mac. Sortie prévue en mai.

Au dernier salon CeBIT'95 de Hanovre, Apple présentait deux de ses nouvelles machines, le Power Mac 6300 et le LC5200, toutes deux attendues avant cet été.

Et plop, une nouvelle toolbox ! Apple vient de mettre au point QuickDraw 3D, qui tire parti de la performance des PowerPC. De nombreux éditeurs travaillent déjà sur QuickDraw 3D.

Si vous avez des problèmes avec King's Quest VII sur PowerMac, Sierra vous suggère de désactiver le nouveau gestionnaire de mémoire (modern memory manager). De plus, RamDoubler semble aussi poser des problèmes.

La version Mac de Dungeon Master 2 devrait sortir en même temps que la version PC.

Plus ringard que Larry, tu meurs !

CD Rom

Leisure Suit Larry 6 : Shape Up or Slip Out

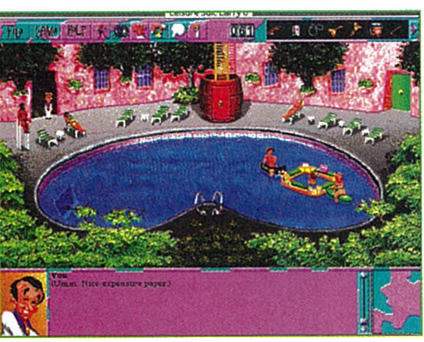
LA SOLUTION DE CE JEU EST SUR 3615 JOYSTICK

Sacré Larry ! Cette fois-ci, il vient de gagner deux semaines dans une station balnéaire remplie de superbes créatures (9 en tout) que notre crétin de service, en accomplissant les désirs de chacune d'entre elles, va s'efforcer de séduire.

Cette version CD-Rom est complètement différente de la version disquette. Tout d'abord, vous aurez le plaisir (?) d'entendre la voix nasillarde et le rire idiot de Larry, ainsi que les voix lassives de ses conquêtes. De plus, l'interface et le graphisme ont été complètement remaniés. On est en effet passé du mode 320 x 200 (où les objets ne sont que des amas de pixels), à un mode 640 x 480 où le graphisme est enfin détaillé.

Le jeu fonctionne normalement sur Mac, mais est très lent sur un PowerMac. De plus, les plantages sont fréquents sur PowerMac. Un petit conseil : désactivez le nouveau gestionnaire de mémoire (modern memory manager) qui semble poser des problèmes.





L'interface est agréable à utiliser, bien que les objets de l'inventaire soient de petite taille. Tous les dialogues sont parlés en anglais, mais il est possible de faire afficher le texte en bas de l'écran (et en anglais aussi). Enfin, l'humour et les gags sont omniprésents dans ce jeu, qui comblera la secte des adorateurs de Larry.

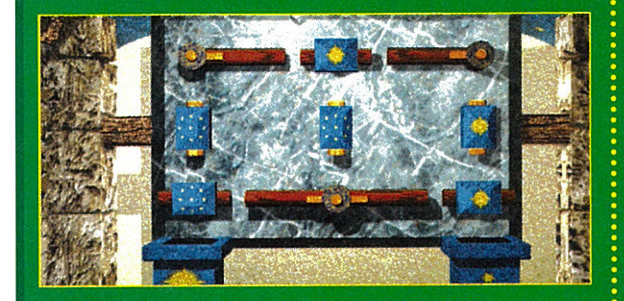
TYPE : AVENTURES • EDITEUR : SIERRA

Jewels of The Oracle

Discis/CD Rom

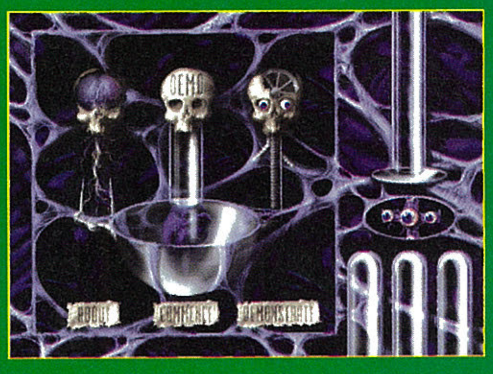
Des graphismes à la Myst, des énigmes à la 7th Guest, Jewels of The Oracle ravira les amateurs de jeux de réflexion.

Date de sortie : mars 95



Troubled Souls

Varcon Systems / Disquettes



Trouble souls est un jeu de réflexion qui n'est pas sans rappeler Pipe Dream. Des pièces arrivent, et vous devez les placer ensemble de manière à former des éléments fermés, ce qui les fera disparaître. L'interface est gothique à souhait, mais le jeu semble devenir très vite lassant.

Date de sortie : Disponible

Power Pete

MacPlay - Pangea/CD Rom

Voilà un jeu d'arcade qui devrait ravir les amateurs. Au rayon jouets d'un grand magasin, une boîte de lapins se brise, libérant son contenu. Vous incarnez Power Pete, un jouet, et vous devrez parcourir 5 rayons de 3 zones, soit 15 niveaux pour secourir les lapins dans un monde cartoonesque.



Date de sortie : Avril 95

A-10 Attack

Parsoft/Disquettes

Annoncé voilà plus d'un an, Parsoft sortira le mois prochain son simulateur de vol. Le jeu inclura de nombreuses missions et de nombreuses armes, ainsi qu'un mode tactique permettant de commander un escadron.

Date de sortie : Avril



Frankenstein

"Through the eyes of the Monster"

MacPlay/CD Rom

L'histoire de Frankenstein, vue par... les yeux du monstre ! Une aventure non linéaire combinant dialogues avec les personnages et résolution d'énigmes, voilà un jeu qui pourrait bien être un nouveau Myst.

Date de sortie : Avril



INFOGRAMES

Disquettes/CD Rom

Infogrames va débarquer en force sur Mac. En effet, cette société a décidé d'adapter ses hits sur Mac. Pas moins de 6 titres sont annoncés pour cette année :

Tout d'abord, la saga Alone In The Dark

Alone In The Dark

Plus de deux ans après sa sortie sur PC, Alone In The Dark arrive sur Mac. Une atmosphère à la Lovecraft vous attend dans cette aventure étrange. Et en bonus, Jack In the Dark.

Date de sortie : avril 95

Alone In The Dark 2

Cette suite vous entraîne en Amérique du Sud, à l'époque de la prohibition, au milieu de légendes vaudous.

Date de sortie : avril 95

Alone In The Dark 3

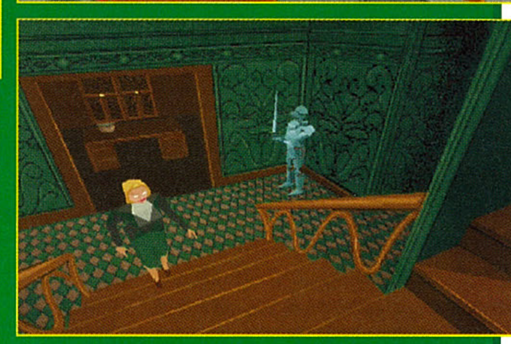
Cette fois-ci, vous voici dans la peau d'un détective perdu dans la ville de Slaughter Gulch. Un vrai western !

Date de sortie : septembre 95









Voici quelques autres titres

International Tennis Open

Vous allez enfin pouvoir affronter les plus grands du tennis, que ce soit à Paris, Londres ou encore New York. Pour 1 ou 2 joueurs, contre l'ordinateur ou contre un joueur humain.

Date de sortie : mars 95

Astérix, le défi de César

Les aventures didactiques du héros à la moustache jaune.

Date de sortie : N.C.

Napoléon, l'Europe et l'Empire

Premier titre d'une collection sur "Les hommes qui ont changé le monde", découvrez grâce à ce CD l'histoire de Napoléon.

Date de sortie : avril 95

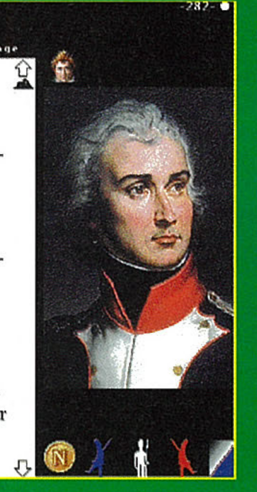
Lannes

Jean **Lannes**, duc de Montebello, Maréchal (1804)

(Lectoure (Gers), 1769 - Vienne (Essling), 1809)

«Il était de ces hommes à changer la face des affaires par son propre poids et par sa propre influence...» (Napoléon)

Lannes, surnommé le «Roland de l'armée» pour son courage légendaire, est peut-être le meilleur ami de Napoléon. Ce dernier excuse ses manières franches et parfois brutales. Il dira de lui : «Chez Lannes, le courage l'emportait d'abord sur l'esprit ; mais l'esprit montait chaque jour pour se mettre en équilibre ; je l'avais pris pygmée, je l'ai perdu géant.»



À NOTER :

Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3 et International Tennis Open seront disponibles en version optimisée PowerMacintosh (ce qui devrait donner des animations allant jusqu'à 60 images/seconde), et en version française (voix et textes).



EURO SIMULATION

SHOW ROOM MAGASIN

Centre de Simulation de Paris - Cinaxe- Parc de la Villette 26, Av. Corentin Cariou 75019 Paris

Tél. : (16-1) 42.09.86.11.

Fax : (16-1) 42.09.86.13.

Virtual Reality Chair

RCS (Palonnier)

Cockpit F-16



RÉALISEZ VOTRE COOCKPIT AVEC LA CARTE EPIC

R&R

Carte EPIC programmable

- 8 canaux Analogiques 16 boutons **2775,00 FTTC**
- 16 canaux Analogiques 256 boutons **3775,00 FTTC**
- 16 canaux Analogiques 256 boutons Output 32 points **4700,00 FTTC**

Gamme THRUSTMASTER

- F-16 FLCS : **1070 FTTC**
- F-16 TQS : **N.C.**
- FCS PRO. : **890 FTTC**
- FCS : **590 FTTC**
- FCS Macintosh : **950 FTTC**
- WCS Mark II : **920 FTTC**
- Chip Update pour Wcs Mark II **375 FTTC**
- WCS Macintosh : **680 FTTC**
- RCS PC & Mac. : **990 FTTC**
- FT1 + F1 Grand Prix : **1.150 FTTC**
- Carte joystick ACM : **260 FTTC**
- Cockpit F-16 : nous consulter

Gamme THUNDERSEAT

- Virtual Reality Chair : 3 400 FTTC

Logiciels

- Wings of Glory : 349 FTTC
- 1942 : 315 FTTC
- Aces Over Europe : 270 FTTC
- F-14 CD : 349 FTTC
- Falcon Gold CD : 349 FTTC
- Tornado + Desert Stormr : 320 FTTC
- Tornado + Falcom 3 : 320 FTTC
- DAWN Patrol : 320 FTTC
- Overlord : 350 FTTC
- F-15 III : 139 FTTC
- F1 GP: 149 FTTC
- Gunship : 139 FTTC
- US Navy Fighter - VF : NC FTTC

Prix indicatifs au 1/10/94 susceptibles de changements en fonction des fluctuations monétaires

BON DE COMMANDE

A expédier sous enveloppe affranchie à **EURO-SIMULATION** 5, rue André Massin 10120 Saint-André Les Vergers.
Règlement par ❑ mandat ❑ chèque (à l'ordre de Euro-Simulation) ❑ contre-remboursement (80 F en sus).

Désignation	Qté	Prix unitaire	Montant
Frais de port : Logiciels + 22,00F Colissimo • Matériel + 30,00F Colissimo • DOM - CEE - Suisse + 60,00F			
		Total :	

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Ville : .... Code postal : .... Tél. (facultatif) : ....

SYLVAIN SIMONEAU

Jusqu'ici, il n'y avait pas d'erreur possible : si votre PC était équipé d'un "Bus" (ou "Local Bus", "VESA", "VLB"), certains de ses composants tels que la carte graphique fonctionnaient plus rapidement. Avec le PCI, on assiste à une redistribution des cartes.

Bus PCI contre Bus Local



Six années de paix. Pendant cette période, les PC ont vécu heureux. Les processeurs, les cartes graphiques, les disques durs, les moniteurs, tous les éléments évoluaient à une vitesse incroyable. Tous ? Non, seul un élément de l'architecture campait sur ses positions conservatrices : le Bus de données. Le Bus relie les périphériques, la mémoire et le processeur du PC. C'est par lui que sont convoyés les ordres du processeur ou les informations qu'il reçoit, par exemple. Or, le Bus ISA (c'est son nom) n'a jamais connu d'améliorations, jusqu'en 1992.
Durant l'été 1992, l'industrie informatique se trouvait devant un problème. L'arrivée récente de Windows 3.1 et sa rapide adoption ont favorisé un mode de communication graphique entre PC et utilisateur. D'autre part, l'apparition des processeurs 486 a rendu possible la multiplication des applications graphiques qui réclament un minimum de puissance. Malheureusement, le PC n'est pas conçu, à cette époque, pour le domaine graphique. Les données transitant entre le contrôleur graphique et le processeur pâtissent du peu de places disponibles dans le Bus ISA. La seule solution pour accélérer le fonctionnement du PC consiste alors à acheter une carte graphique accélératrice, hélas coûteuse. Le gain de performance atteint 30 %, mais ces cartes sont optimisées pour Windows, le problème subsiste donc sous DOS. Les constructeurs sont conscients qu'il faudrait améliorer le transfert de données pour pouvoir accorder la demande graphique du marché à une vitesse de fonctionnement acceptable. Pour l'instant, ils attendent. Sauf quelques-uns, Dell et NEC par exemple, qui connectent leur contrôleur graphique à un Bus "bricolé". Deux tentatives d'amélioration du Bus système voient le jour, mais sans grand succès, sous le nom de Bus MCA et Bus EISA.

VESA...

VESA et son Bus Local

En août 1992, lorsque le standard "VESA Local-Bus 1.0" est annoncé, vendeurs, constructeurs et assembleurs sautent sur l'occasion et proposent illico presto des ordinateurs à Bus Local. Le Bus Local VESA semble effectivement idéal : sur un 486 DX/33, le débit maximal est de 133 Mo/s (débit moyen de 60 Mo/s environ), contre 8 Mo/s pour le Bus ISA. De quoi enfin satisfaire les exigences graphiques les plus folles...
Le Bus Local VESA s'est largement répandu, et ce succès est dû en grande partie à sa vitesse de transfert. Pour des raisons de fiabilité lors de ces transferts, le comité VESA (Video Electronics Standards Associations), qui regroupe les plus grands noms de l'industrie informatique, a limité le nombre de connecteurs à trois. Ce n'est pas pour autant un handicap dans la mesure où peu de périphériques bénéficient réellement des performances du Bus Local VESA. Les cartes graphiques, les contrôleurs de disques et les cartes réseaux sont les trois principaux périphériques concernés.

Limites

En 1992, Intel, jusque-là membre du comité VESA, claque la porte du comité avec fracas. La firme clame à qui veut l'entendre que le PC mérite un meilleur Bus Local que celui en préparation, indépendant du processeur. En juillet, Intel annonce le Bus PCI, Peripheral Component Interface, supérieur en bien des points au Bus Local VESA.
Les constructeurs se sont d'abord précipités sur ce dernier, moins cher et seul disponible sur le marché, mais ses inconvénients ont rapidement été mis à jour. En premier lieu, son principal avantage se révèle être un inconvénient : il s'agit d'un Bus Local. Le terme "Local" signifie que ce Bus est directement relié au processeur. Il faut donc veiller à ce qu'il fonctionne à la même vitesse que lui. Ensuite, le Bus Local VESA est conçu pour les PC de la génération des 486, et il est impossible de le faire fonctionner sur PowerPC, DEC Alpha ou Pentium. Enfin, le plus puissant processeur sur lequel le standard VESA 1.0 peut en pratique fonctionner est le 486 DX2/80 (voilà en partie pourquoi les IntelDX4/100 sont tous équipés de Bus PCI).
Face à ces limitations, le standard (autoproclamé) PCI 1.0, puis 2.0 en mai 1993,

Quel vainqueur ?

Du du Bus PCI, qui l'emportera ? Le plus performant, évidemment. Mais lequel est-ce ? Sur le marché, les PC à base de processeurs supérieurs au DX2/66 (les IntelDX4/75, 486 DX2/80 et IntelDX4/100) sont toujours, ou presque, équipés en PCI. Le choix est inexistant. Sur les PC à base de Pentium, les performances jouent en faveur du Bus PCI. Seules les communications avec le Bus ISA sont ralenties par rapport à un PC dépourvu de Bus PCI : le processeur est obligé de transiter par le contrôleur PCI, puis de cheminer à travers le Bus, puis à travers la passerelle PCI/ISA. Ces deux "traductions" engendrent le plus souvent des temps d'attente.
Quoi qu'il en soit, le Bus Local VESA semble confiné aux processeurs 486. Non que la version 2.0 soit incompatible avec les Pentium. Mais Intel va sortir dans les prochaines semaines un Bus PCI 2.1 qui fonctionnera jusqu'à 66 MHz (par conséquent avec le Pentium 120 grâce à un diviseur de fréquence), à une cadence maximale de 264 à 528 Mo/s. Le VL-Bus sera alors loin derrière en terme de performances. À moins que le comité VESA ne revienne à l'attaque. Il y a tant d'argent en jeu.

SYLVAIN SIMONEAU

Une nouvelle version du Bus Local VESA ?

part à la conquête des PC avec de bonnes chances de succès.

PCI, le Bus selon Intel

Le Bus PCI satisfait d'abord les utilisateurs. Son principal avantage ? Il est "plug and play", à savoir qu'il suffit de brancher une carte d'extension (une carte graphique, par exemple) et de laisser le PC se débrouiller. Dès la mise sous tension, les cartes d'extension déclarent à l'ordinateur les adresses d'entrée/sortie, les interruptions et autres canaux d'adressage mémoire dont elles ont besoin. Le contraste est frappant avec les cartes VESA qui exigent que vous assigniez vous-même ces adresses par l'intermédiaire de cavaliers en plastique présents sur les circuits de ces cartes. Si plusieurs cartes réclament les mêmes adresses, le contrôleur PCI fait office de juge de paix.

Le Bus PCI d'Intel satisfait ensuite les constructeurs. Il est appelé à tort Bus Local, dans la mesure où il n'est pas directement relié au Bus système. Le Bus PCI relie les périphériques à un contrôleur qui est le seul habilité à transmettre les informations au processeur et à la mémoire vive. Conséquence : il suffit de modifier le contrôleur pour adapter le Bus PCI à n'importe quel processeur, PowerPC ou DEC Alpha, au lieu de modifier l'intégralité de la carte-mère. Ça, les constructeurs adorent ! Cette architecture a reçu le surnom de "Bus Mezzanine"... La présence de ce contrôleur garantit un fonctionnement plus rapide des cartes d'extension : au lieu de s'assurer que le processeur reçoit bien l'information, puis d'attendre son autorisation pour retourner chercher les données sur les cartes d'extension, le Bus PCI stocke les informations au niveau du contrôleur. Ce fonctionnement, qui rappelle celui de la mémoire-cache, affranchit le Bus PCI de délais d'attente devenus inutiles. De plus, le Bus PCI ouvre aux périphériques l'accès à la mémoire vive sans solliciter le processeur, d'où un gain de temps supplémentaire.

Le Bus PCI accepte jusqu'à trois connecteurs, en plus de deux éventuelles extensions directement soudées à la carte-mère. Pour pallier cette insuffisance, il est heureusement possible de faire cohabiter le Bus PCI avec d'autres Bus, comme le vénérable Bus ISA, par exemple. La transmission des données se fait par l'intermédiaire d'une passerelle. Le PCI SIG (Special Interest Group), le groupe d'études responsable de l'établissement de la norme PCI, a d'ailleurs défini un protocole permettant de chaîner jusqu'à 256 contrôleurs PCI (256x3=768 connecteurs

132 Mo/s

PCI AU BANC D'ESSAI

MB/s: 30, 25, 20, 15, 10, 5

PCI SVGA — Bus VESA SVGA — ISA SVGA — ISA VGA

Taux de transfert des octets de la mémoire principale vers l'"écran.



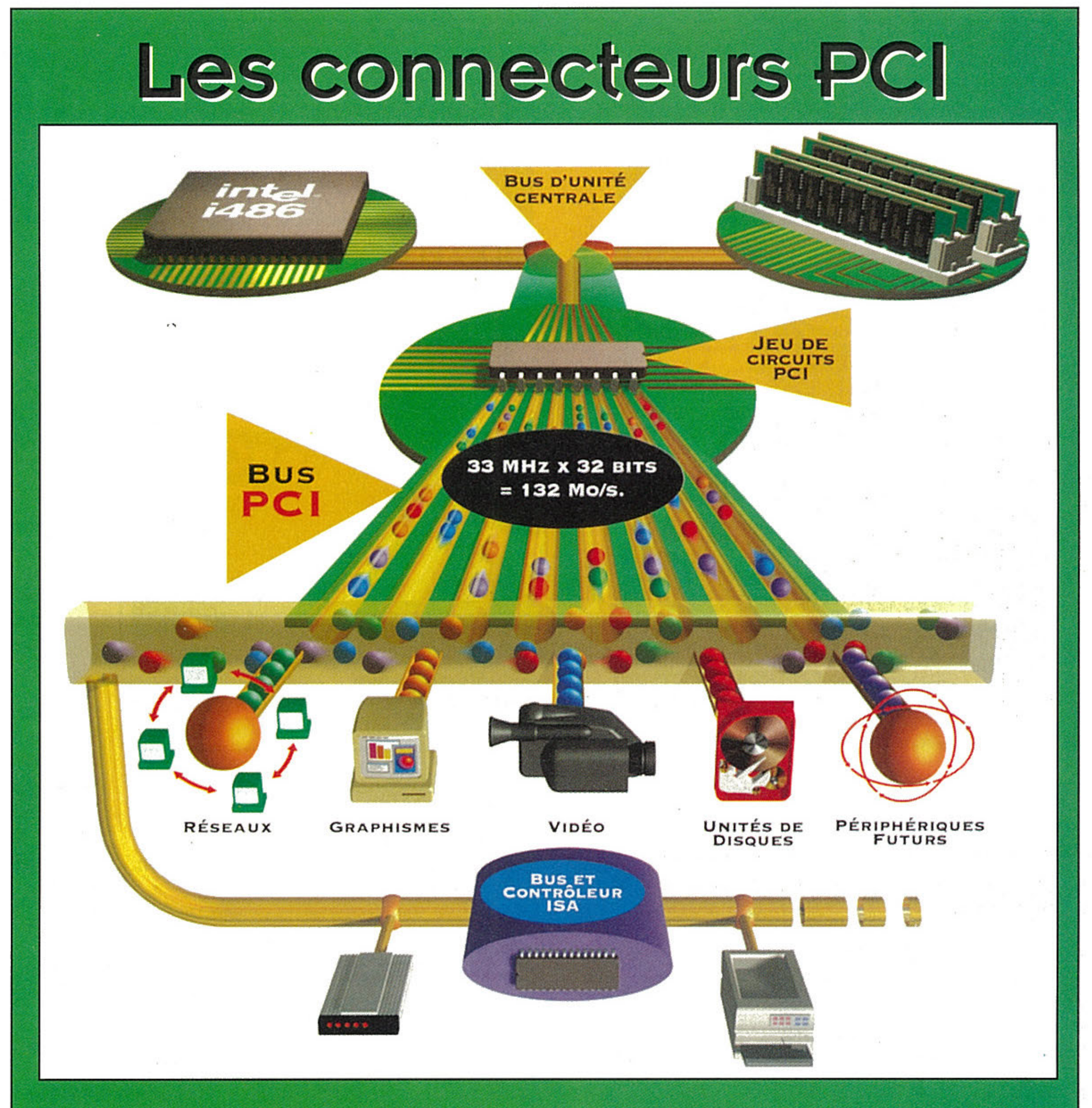
Aussitôt sort la nouvelle version du Bus PCI...

d'extension, on ne veut pas voir la note d'électricité, ni connaître la température de la pièce !).
Dans sa version 2.0, le Bus PCI reconnaît les périphériques fonctionnant aussi bien à 5 volts qu'à 3,3. Ce dernier voltage est de plus en plus utilisé dans les PC "écolos", pourvus d'options d'économie d'énergie. De tels périphériques associés aux récents processeurs fonctionnant sur le même voltage, IntelDX4/75, IntelDX4/100, Pentium 75, 90, 100 (vous avez remarqué ?... Ils sont tous fabriqués par Intel), permettent de concevoir des portables puissants et d'une plus longue autonomie. Comme par hasard, le SIG a aussi défini le mode de raccordement des cartes d'extension PCMCIA des portables au Bus PCI...

VESA 2.0 contre PCI 2.1

À peu près au moment où Intel améliore son Bus PCI, de 1.0 à 2.0 au début de l'année 1993, le marché accueille un nouveau processeur, le Pentium, fonctionnant sur 64 bits au lieu de 32 pour les 486. PCI 2.0 est un Bus fonctionnant sur 32 bits, mais aussi sur 64 bits en option, comme il est requis pour fonctionner sur le Pentium. Le comité VESA doit donc rattraper son retard. Au début de l'année 1994, le standard VL-Bus 2.0 est prêt à équiper les PC. Il peut véhiculer lui aussi les données sur une largeur de 64 bits. Il est lui aussi "plug and play", mais moins pratique que le PCI. Il fonctionne au maximum à 50 MHz, ce qui lui permet de fonctionner sur des processeurs à 100 MHz (grâce à un diviseur de fréquence). Enfin, les processeurs équipés de caches internes à l'instar des Pentium ou du Cyrix CX486DX, sont exploitables par le VL-Bus 2.0.

Les connecteurs PCI



Le SIG a défini, pour le PCI 1.0 et 2.0, une allocation de 10 "charges" électriques pour la totalité des composants PCI du système. Ce capital se décompose comme suit : deux charges pour le contrôleur, une charge pour la passerelle entre Bus secondaire (Bus ISA, par exemple) et Bus PCI, et une charge pour tout périphérique intégré sur la carte-mère. En ce qui concerne les connecteurs, ceux laissés libres consomment 0,6 charge, tandis que les connecteurs occupés consomment 1,6 charge. Le cas de figure le plus souvent rencontré sera donc deux périphériques intégrés et trois connecteurs d'extension. Lorsque l'on passe au PCI 2.1, le nombre de charges requis par chaque composant est doublé. On tombe alors à une capacité d'accueil de deux périphériques seulement, intégrés à la carte-mère, qui plus est...

Fiche technique des Bus

Bus	Largeur	Fréquence maxi	Débit maxi	Extensions	Dépendant du processeur
ISA	8/16 bits	08 MHz	008 Mo/s	12	Oui
EISA	8/16/32 bits	08 MHz	016 Mo/s	12	Oui
MCA	32 bits	10 MHz	020 Mo/s	15	Oui
VESA 1.0	32 bits	40 MHz	133 Mo/s	03	Oui
VESA 2.0	32/64 bits	50 MHz	166 Mo/s	03	Non
PCI 1.0	32 bits	33 MHz	132 Mo/s	05	Non
PCI 2.0	32/64 bits	33 MHz	132/264 Mo/s	05	Non
PCI 2.1	32/64 bits	66 MHz	264/528 Mo/s	02	Non



ULTIMA *games*

NOUVEAU
OUVERTURES A
- **BAYONNE** 11, rue Port de Castes
- **POITIERS** 8, rue de l'Eperon
- **TOURS** 222, Av de Grammont
- **VILLEURBANNE** 38-40 Cours Emile Zola

1ère chaîne de magasin de jeux informatiques neufs et d'occasion

Configuration type



PROMO DU MOIS
- 486 DX2-66 6390 F
- 486 DX4-100 7790 F

Possibilité de payer en 4 fois après acceptation du dossier

3DO

✔ 3DO EUROPEENNE + 2 JEUX : **2.990 F**

✔ 3DO PAL + 2 JEUX : **3.690 F**

Joypad TURBO 1



199 F

- Le 1er Joypad 6 boutons.
- Tir automatique
- 8 directions
- 6 boutons pour tous vos jeux de baston.

Tous les jeux neufs et d'occasion à prix imbattables

Occasions

JEUX DISK ET CD - 3 DO

PLUS DE 2000 JEUX DISPONIBLES
(Voltaire/Gobelins)

30 à 80% moins chers que les jeux neufs.
- Jeux PC DISK à partir de 49 F
- Jeux PC CD ROM à partir de 99 F
- Jeux 3 DO à partir de 149 F

ECHANGE

Vous pouvez échanger vos jeux contre des jeux d'occasion ou ***NEUFS.***

ACHAT

Nous achetons ***COMPTANT*** *presque tous les jeux (espèces ou chèque selon votre choix) immédiatement dans nos magasins. Sous 24 h par correspondance par chèque.*

VENTE

Tous nos jeux et matériels d'occasion ***SONT GARANTIS 3 MOIS.*** *Nos jeux sont testés, sans virus, originaux et avec notice.*

CD ROM



QUADRUPLE VITESSE MITSUMI
1.390 F

PC TWIN :

NOUVEAUTE

Adaptateur S. NIN pour PC
+ 1 MANETTE
+ MIG 29 ET GUN SHIP CD
299 F

MINITEL

CONNECTEZ-VOUS ... DU JAMAIS VU !!!

1. RESERVEZ VOS NOUVEAUTES/PRIX COUTANT.
2. DES HITS DISK ET CD ROM A PARTIR DE 99 F
3. DIALOGUE EN DIRECT : Nous répondons à toutes vos questions, problèmes d'installation, de configuration, solutions de tous les jeux ...
4. PASSEZ VOS COMMANDES/LIVRAISONS EXPRESS SOUS 24/48 HEURES.



PROMO - OCCASIONS
VPC (la moins chère de France)

CD CHARME



Grand choix de CD de Charme en libre service

+ DE 100 TITRES à partir de 99 F

Vous pouvez échanger vos anciens CD de Charme contre des nouveaux, à partir de 50 F.

*Vous pouvez aussi consulter notre liste sur MINITEL - 3515 ULTIMAGAMES

CARTE DE FIDELITE

4 JEUX ACHETES
sur une période d'un an
= 1 JEU GRATUIT AU CHOIX

••• REVENDEURS, REJOIGNEZ - NOUS •••
Si vous avez un projet d'ouverture d'un magasin ou si votre commerce existe déjà et que vous voulez profiter de notre expérience sur un marché ou nous sommes leader depuis plus de 10 ans,
CONTACTEZ-NOUS au 43 55 72 77



ULTIMA *games*

PROCHAINEMENT OUVERTURE A LOCHES

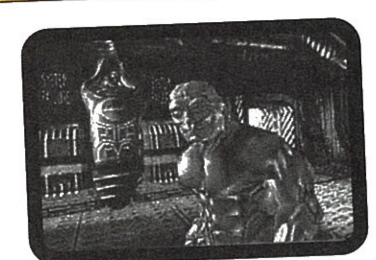
Le Spécialiste CD ROM



NOUVEAUTES

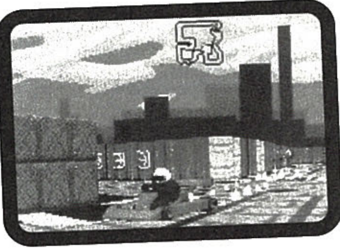
BUREAU 13	329 F
CREATURE SHOCK	299 F
GUILTY	349 F
JAZZ JACK RABBIT	299 F
KA 50 HOKUM	249 F
MAGIC CARPET	369 F
MORTAL KOMBAT II	319 F
PANZER GENERAL	299 F
RISE OF THE TRIAD	269 F
WARCRAFT	349 F

TOUS NOS JEUX SONT EN VERSIONFRANÇAISE



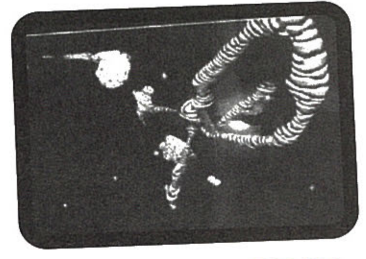
BIOFORGE

BIOFORGE est le digne successeur d'ALONE IN THE DARK. Il vous projetera dans un monde de SF.



SUPER KARTS

Course de karting aux animations ultra-rapides à faire pâlir les consoles



CHAOS CONTROL

CHAOS CONTROL est le seul jeu précalculé qui se distingue des autres par sa finesse et sa fluidité.

HITS

WING COMMANDER III

379 F

WING COMMANDER III

Cette super-production avec Marc Hamill (STAR WARS) est digne des meilleurs films SF hollywoodiens. Plus de 2 heures de film pour un jeu incroyable! C'est le jeu par excellence!

COMMANDER BLOOD



369 F

COMMANDER BLOOD

Explorez l'univers et rencontrez d'autres formes de vie sans partir de votre fauteuil et sans quitter la terre. C'est maintenant possible grâce à ce jeu.

LITTLE BIG ADVENTURE



369 F

LITTLE BIG ADVENTURE

La nouvelle référence en matière de jeux d'aventures, entièrement en 3D. Animation fluide, lissage gouraud et séquences cinématiques saisissantes.

DARK FORCES



299 F

DARK FORCES

Ce jeu à la «DOOM» est un des meilleurs du moment. Retrouvez toute l'ambiance de Star Wars sur votre PC.

PROMOTIONS CD ROM

DUNE II — 149 F

Cette suite de DUNE est la référence en matière de Wargame sur PC.

GRAND PRIX — 149 F

Aucun autre jeu n'imite aussi fidèlement le spectacle et les bruits d'un vrai grand prix.

THE 7th GUEST — 99 F

Images vidéo animées, bande son à faire frémir, dialogues digitalisés. La première oeuvre fantastique interactive. Du classique indispensable.

CAR AND DRIVER — 149 F

Partez dans une course folle en SGVA contre l'ordinateur ou en réseau.



DUNE — 149 F

DUNE est un jeu d'aventure interactif, animé de graphismes à vous couper le souffle et rehaussé d'effets sonores atmoshériques.

LANDS OF LORE — 99 F

LANDS OF LORE est un jeu de rôle-aventure comme vous n'en avez jamais vu. Son impressionnante étendue, ses superbes graphismes vous transporteront au travers de plus de 30 univers originaux.

ISHAR — 79 F

Découvrez l'univers fantastique d'ISHAR avec des combats innombrables et une aventure romanesque.

HAND OF FATE — 99 F

Le second volet de la série KYRANDIA, bien connu des amateurs de jeux d'aventures.

ELITE II — 99 F

Incarnez un marchand galactique qui est bien connu comme mercenaire dans un monde en 3D où vous visiterez plus de 100 000 000 000 planètes.



DESERT STRIKE — 99 F

Plongez dans la guerre du Golf où vous effectuerez plus de 30 missions.



COMPIL WING COMMANDER 2 + ULTIMA UNDERWORLD — 149 F

Compilation regroupant les références en matière de jeux d'Aventure/Action.

KYRANDIA III — 199 F

Le meilleur volet de la série de KYRANDIA conçu spécialement pour le CD ROM. Une vrai aventure intéractive aux graphismes surprenants.

PLUSIEURS MILLIERS DE JEUX NEUFS DISPONIBLES, NOUS CONTACTER ! POUR CONNAITRE LES PRIX TÉLÉPHONEZ AU (1) 43 38 96 31 (Voltaire) ET AU (1) 47 07 33 00 (Gobelins) - FAX (1) 43 38 11 86

ULTIMA Boutiques Paris

• Paris/République (NEUF - OCCASION - ECHANGE)	5, Bd Voltaire	75011	Tél : 43 38 96 31 Fax : 43 38 11 86
• Paris/Gobelins (NEUF - OCCASION - ECHANGE)	57, av des Gobelins	75013	Tél : 47 07 33 00
• Paris/Turin (OCCASION - ECHANGE)	21, rue de Turin	75008	Tél : 42 94 97 14

ULTIMA Boutiques Province

• Bastia	3, rue St François	20200	Tél : 95 31 68 70
• Bayonne	11, rue Port de Castes	64100	Tél : 59 46 13 38
• Blois	48, rue Beauvoir	41000	Tél : 54 74 44 53
• Bordeaux	203, rue Sainte Catherine	33000	Tèl : 56 92 85 11
• Bourges	9, rue d'Auron	18000	Tél : 48 24 46 72
• Carcassonne	22, rue Aimée Ramond	11000	Tél : 68 47 49 74
• Castres	6, rue Henri IV	81100	Tél : 63 59 28 03
• Grenoble	4, rue des Bergers	38000	Tél : 76 47 12 33
• Le Havre	95, bis rue Frédéric Bellanger	76600	Tél : 35 19 00 82
• Metz	8, avenue de Lâttre de Tassigny	57000	Tèl : 87 69 19 50
• Nimes	4, rue des Greffres	30000	Tél : 66 76 16 16
• Perpignan	17, avenue Guynemer	66000	Tél : 68 50 89 50
• Poitiers	8 rue de l'Eperon	86000	
• Rochefort	127 bis, rue Louis Thiers	17300	Tél : 46 99 81 25
• Toulouse	11, rue des Lois	31000	Tél : 61 12 33 34
• Tours	222, avenue de Grammont	37000	Tél : 47 53 59 39
• Villeurbanne	38-40 cours Emile Zola	69100	Tél : 72 75 48 00

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à **ULTIMA VPC 5 Bd Voltaire, 75011 PARIS**

Tél. : (1) 43 38 49 98 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Vincent.

Nom .... Prénom ....

Adresse complète : ....

....

Tél. (obligatoire) : ....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F

❏ CHEQUE ❏ CARTE BLEUE

|_|_|_|_| DATE D'EXP.

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE ....SIGNATURE

PAR SEB

Ripley's Believe it or Not !
THE RIDDLE OF MASTER LU

PC CD - Mac CD

Nous avons déjà parlé de Sanctuary Woods à l'occasion du dernier CES de Las Vegas, et pour nombre d'entre vous, ce devait être la première fois que le nom de l'éditeur tombait dans vos charmantes oreilles. Alors quoi, les éditeurs poussent comme des champignons, hop, ils débarquent avec des programmeurs venus d'on ne sait où, sans expérience, et se lancent sur le marché ?



Que nenni ! Sanctuary Woods a été fondé en 1988, et a acquis une grande expérience du CD-Rom, du Multimédia et de toute sa clique interactive, en développant, notamment, d'excellents éducatifs. Ancien licencié Electronic Arts, Sanctuary Woods se lance maintenant sur le devant de la scène avec deux produits excellents à sortir cette année : l'un développé à l'extérieur par la talentueuse équipe de Presto Studios (voir reportage dans ce numéro de Joystick) et un autre jeu d'aventure développé en interne, Ripley's Believe It or Not ! The Riddle of Master Lu.



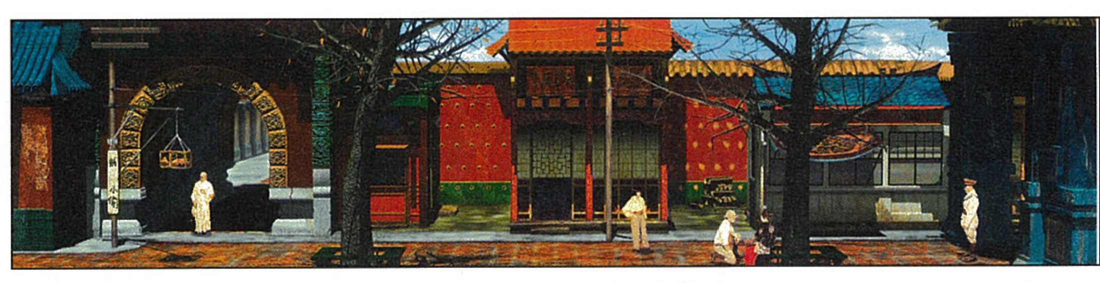
C'EST INCROYABLE, MAIS...

Outre-Atlantique, Robert Ripley est connu de tous ou presque. Ce personnage étrange a commencé dans la bande dessinée, avant de parcourir le monde à la recherche d'objets étranges, d'individus hors du commun ou d'animaux fabuleux. Véritable Indiana Jones avant l'heure, il a fouillé la planète jusque dans ses moindres recoins pour trouver les trucs les plus fous qu'il ramenait dans ses musées aux États-Unis. Actuellement, dans 42 musées de ce pays, on peut admirer des têtes réduites par les Jivaros, des serpents gros comme des troncs d'arbres, des carottes qui ont poussé en forme de main, des photos de chiens qui fument la pipe, ou tout autre étrangeté délirante. Dans les années 40, Ripley lance un show à la radio, puis, dans les années 70, un show télévisé qui peut passer pour l'ancêtre d'"Incroyable mais vrai" de notre Jacques Martin chantant national. Sanctuary Woods a racheté les droits de Ripley's Believe It or Not pour adapter, fort librement, la vie de Robert Ripley en jeu d'aventure; et Robert Ripley, ce sera vous.

L'HISTOIRE DE MASTER LU

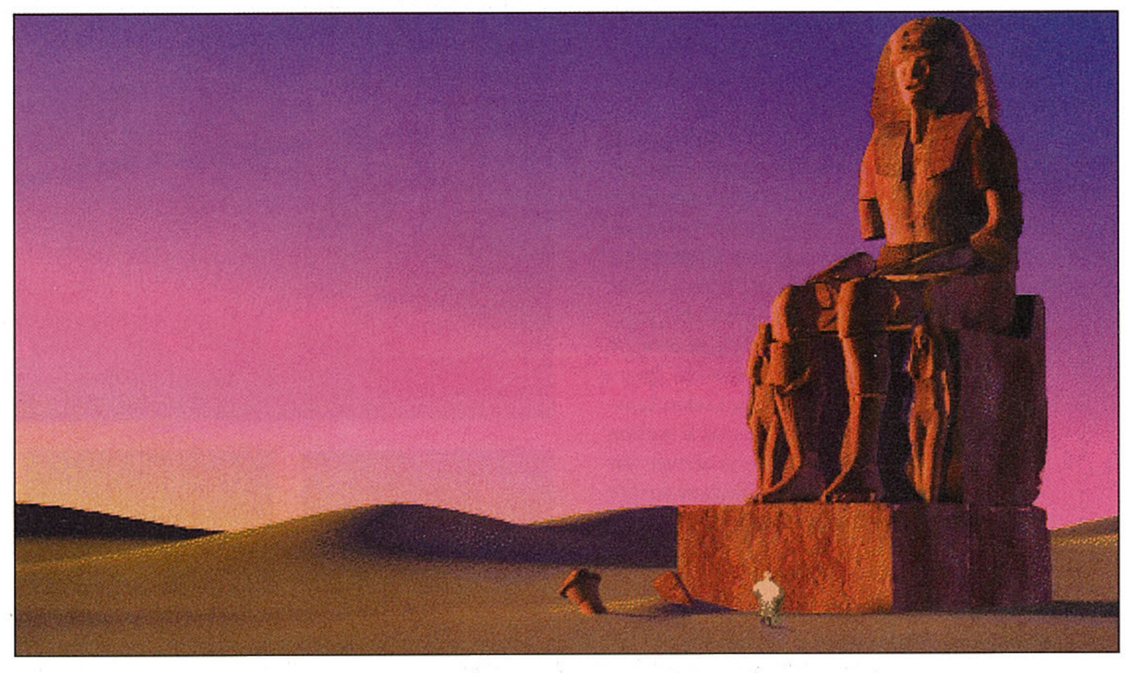
Le premier empereur de Chine, Chin Shihuang-Di, s'amusait plutôt pas mal dans sa vie de maître suprême parmi les hommes, aussi dès qu'il a pris conscience que tout cela prendrait fin le jour de sa mort, Cin s'est empressé d'envoyer le plus sage de ses sages à travers le monde, à la recherche de l'élixir de vie. Le sage en question s'appelait Master Lu, et apparemment, il n'a pas accompli sa tâche puisque son maître est mort. En gage de son échec, il s'est chargé de diriger les travaux de la tombe du défunt empereur, et il a mis tout son génie pour que celle ci soit inviolable, voire même introuvable. Les pièges qui protègent la tombe de l'empereur sont d'une rare ingéniosité, à la limite du suprême vicieux. Personne n'a pu y entrer,

Robert Ripley est bien décidé a être le premier à y mettre les pieds, et vous allez l'y aider.
Vos enquêtes précédentes vous ont appris que Lu a gravé une tablette remplie d'informations sur son voyage à la recherche de l'élixir de vie. Cette tablette s'avèrerait être, en fait, la clé pour entrer dans la tombe secrète de l'empereur. Reste à la trouver, et pour cela vous allez cavaler sur toute la surface de la planète.





Nous sommes en 1936, notre planète est au plus mal, les conflits explosent de partout, les Japonais ont envoyé leurs troupes en Chine, tandis qu'en Europe l'ombre d'Hitler se fait de plus en plus menaçante. La Seconde Guerre mondiale approche, on peut presque sentir son haleine fétide.
Pendant ce temps, Robert Ripley suit les traces de Master Lu. Son voyage l'emmènera de New York au Sahara, de Danzig à une ville perdue dans les Andes, ou encore dans la région de l'Himalaya. Chaque place est un véritable défi à l'ingéniosité, à la logique et à la débrouillardise, car pour financer son voyage, Ripley doit obtenir de l'argent de son premier musée qu'il vient d'ouvrir à New York.
Mais pour que le musée fasse des affaires, il faut qu'il envoie suffisamment d'objets intéressants pour attirer les visiteurs. Le voyage de Ripley est donc à double but permanent : fouiller chaque lieu pour retrouver les traces de Master Lu afin d'arriver jusqu'à la tombe du premier Empereur, mais aussi pour trouver les objets bizarres qui le financeront pour aller plus loin. Un brin de gestion économique dans un mode d'aventures.



Un monde cohérent entre réalité historique et fiction

Il suffit de jeter un œil aux images qui accompagnent cette preview pour s'en rendre compte : les graphismes de The Riddle of Master Lu sont d'une indéniable qualité. Cela n'est pas dû qu'à l'excellent travail des graphistes, mais à toute la philosophie qui fut la ligne directrice du développement du jeu : ne rien faire qui n'apporte rien à l'histoire, pas d'effets en trop uniquement pour épater le joueur, comme c'est souvent le cas depuis le début de la mode 3D Studio. Cela se sent surtout dans le scénario et dans la manière de mener les dialogues de The Riddle of Master Lu, qui sont d'une exceptionnelle profondeur. Ce n'est pas un hasard si le jeu a été écrit et désigné par Lee Sheldon, producteur et auteur prolifique pour Hollywood (voir encadré).

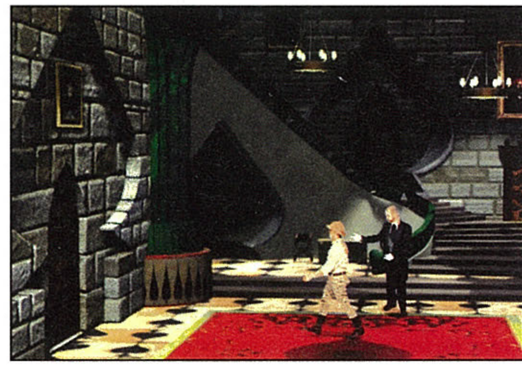


Tenez, par exemple, dans Riddle of Master Lu, entrez dans une pièce et discutez avec un personnage. Sortez. Entrez à nouveau et discutez avec le même personnage. Le dialogue sera différent, ce qui est déjà pas mal, mais sachez que vous pouvez vous amuser à faire ce va-et-vient cent fois, et vous aurez toujours une discussion différente. Qu'est-ce que vous en dites ? Juste pour vous donner une idée de l'attention toute particulière que les développeurs ont portée sur le réalisme du jeu.
Dans Riddle of Master Lu, vous voyez votre personnage évoluer dans des décors



en 3D (en S-VGA sur PC). Chose maintenant courante, Sanctuary Woods a utilisé les services de studios de cinéma pour filmer des acteurs et les intégrer dans Riddle of Master Lu. Généralement, le résultat est un peu étrange, on se retrouve avec une sorte de conflit entre personnages vidéo et décors hyper-réalistes tout cleans calculés sur ordinateur. Pour atténuer cet effet quelque peu négatif, chaque scène filmée, chaque personnage, a été retravaillé sur ordinateur avec les mêmes couleurs, les mêmes effets utilisés pour composer les décors du jeu. Croyez-moi, l'effet est bien plus convaincant, entre vidéo et graphismes précalculés.

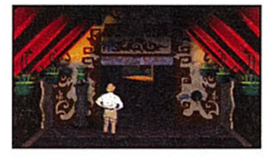


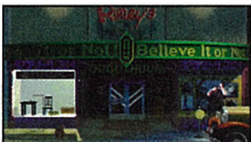




Le maniement du jeu est assez classique, reprenant le maintenant bon vieux système du "pointe et clique". Hop, je bouge la souris, je clique, le personnage se déplace. Je passe sur un objet, le curseur change de forme et je peux interagir avec ledit objet, le prendre ou l'utiliser. Rien de révolutionnaire. Tant mieux, c'est une formule qui marche et que tout joueur connaît maintenant sur le bout des doigts. La nouveauté, elle, viendra du scénario et des énigmes qui vous seront proposés. Riddle of Master Lu n'est pas un jeu pour débutants, les auteurs ont tenté de rendre le tout suffisamment difficile et attrayant pour que vous restiez scotché longtemps devant votre écran. 50 à 70 heures de jeu selon Sanctuary Woods. Nous verrons ça avec la version finale, qui ne devrait pas tarder à arriver par chez nous. À noter que les dialogues seront entièrement refaits avec des voix en français.

EDITEUR : Sanctuary Wood . SORTIE PREVUE : Mai 95









Lee Sheldon a traîné ses guêtres dans nombre de studios de Hoollywood depuis, pfff, pas mal d'années maintenant. Sans le savoir, vous avez sûrement croisé son travail s'il vous arrive d'être face à une télé. Lee a écrit des scénarios pour toutes les catégories : pour des dessins animés d'Hanna-Barbera, pour des épisodes de Star Trek the Next Generation et même (on ne rigole pas !) pour Drôles de Dames. Entre autres. Sans compter des tas de boulots de producteurs pour toutes sortes de shows télé. Lee Sheldon a l'expérience de l'écriture, il sait mener un scénario et faire rebondir l'action et le suspense quand il faut.
Mais Lee Sheldon est aussi joueur, il aime les jeux d'aventures, mais il est souvent déçu par les scénarios qu'il juge trop simplistes et linéaires. Un jour, il lance donc un débat sur Compuserve, sur ce thème, expliquant que le moindre script télé, aussi ringard soit-il, est plus original et créatif que la plupart des jeux vidéo. Le débat est très populaire et ne manque pas d'arriver jusqu'aux oreilles de quelques éditeurs de jeux. Lee Sheldon reçoit plusieurs propositions d'éditeurs lui demandant de relever le défi et de créer un jeu qui réponde à ses critères de qualité. Vous l'avez deviné, Lee Sheldon a choisi Sanctuary Woods, et le résultat de leur collaboration s'appelle Riddle of Master Lu.

"Ecrire le scénario d'un jeu est très proche de l'écriture d'un script pour un film, explique Lee, et sans avoir le budget d'un grand film, l'histoire peut se dérouler en différents endroits de la planète." Vu l'apparente profondeur du scénario de Riddle of Master Lu, on est en droit de se demander si le travail est vraiment si proche d'un scénario de Drôles de Dames, par exemple. Au hasard. *"Le script de Riddle of Master Lu fait un peu plus de 500 pages. Il m'a fallu trois à quatre mois pour l'écrire"*, déclare Lee Sheldon. Et pour un épisode de Drôles de Dames (j'insiste ?), *"trois à quatre jours, mais ce n'est pas la moyenne pour un feuilleton télé, c'est spécial. Normalement, il faut environ deux semaines"*.
Le jeu n'est pas encore sorti, c'est vrai, il est en cours de finition, mais est-ce qu'on aura droit à une suite ? *"Absolument ! Nous avons les droits pour Ripley, c'est un nom très connu ici, et nous nous sommes beaucoup amusés à faire ce jeu. Cela dépend bien sûr de l'accueil que recevra The Riddle of Master Lu, mais je pense sincèrement que ce jeu est novateur et qu'il plaira aux habitués du jeu d'aventure, ainsi qu'aux nouveaux venus."*



EPROM

Nous pratiquons la VPC

Nous reprenons et nous vendons de l'occasion

7, rue Gay Lussac 75005 paris
RER Luxembourg/St Michel, sortie rue Gay Lussac/Bus 27 Luxembourg, 21, 38.
Métro Cluny-La-Sorbonne

LE TEMPLE DU CD-ROM

3DO - SATURN - NEC FX32 - JAGUAR - NINTENDO - PLAY STATION - MEGADRIVE - AND MORE...!

PC CD ROM
DARK FORCES : 319 F

PC CD ROM

X Wing (collector)	329 F
Dreamweb	Tél.
Ecstatica	299 F
Strike Commander +Wing Commander Privateer	Tél.
Space Quest Antology	319 F
Armada Wing Commander	339 F
Dann Patrol	Tél.
Comanche CD	Tél.
Megarace	249 F
Quarantine	279 F
Inca II	Tél.
Inferno	Tél.
Alone in the Dark	Tél.
Sam and Max	Tél.
Day of the Tentacle	Tél.
Gabriel Knight	Tél.
Rise of the Robot	Tél.
Magic Carpet	Tél.
Kyrandia III	Tél.
System Shock	Tél.
Korg Wave Upgrade	990 F
Colonization	Tél.
Warcraft	Tél.
Sim City 2000	Tél.
Cycle Mania	Tél.
NHL Hockey 95	Tél.
KIT CD ROM double vitesse + 4 CD	1499 F
+ de nombreux Educatifs	

Occaz : des tonnes de jeux à des prix sympas!

REVENDEURS : CONTACTEZ NOUS AU 46 34 09 00 (FAX)

RESERVE A UN PUBLIC AVERTI

CDX MAC & PC : CD ROM DE CHARME

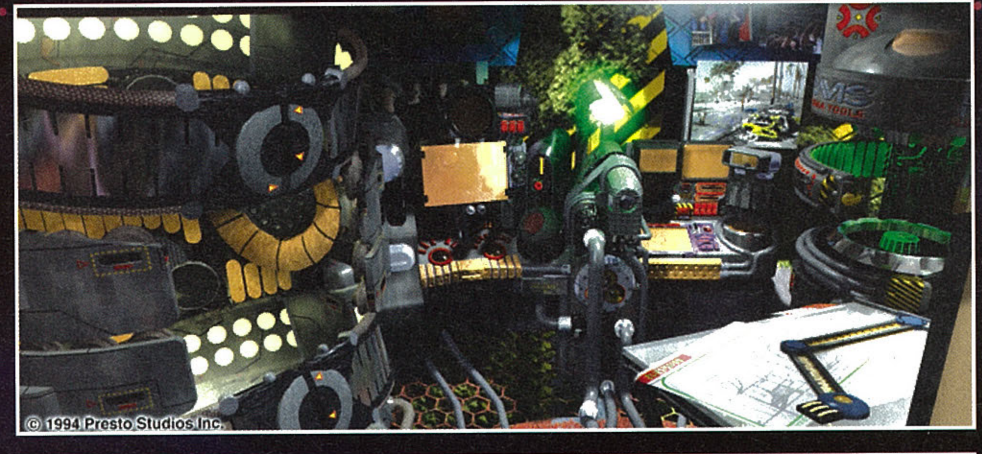
Virtual Escort	399 F
Red Hot Vol. 1	149 F
Red Hot Vol. 2	149 F
Red Hot Vol. 3	149 F
Red Hot Vol. 4	149 F
Red Hot Vol. 5	149 F
Red Hot Vol. 6	149 F
Red Hot Vol. 7	149 F
Red Hot Vol. 8	149 F
Red Hot Vol. 9	149 F
Pornmania	Tél.
Brigitte Laye	399 F
Asian Ladies	Tél.
Asian Pleasures	179 F
Hidden Obsession	199 F
Sakura 1 & 2	Tél.
Lesbian Lovers	Tél.

46 34 24 16

PAR SEB

PRESTO STUDIOS BURIED

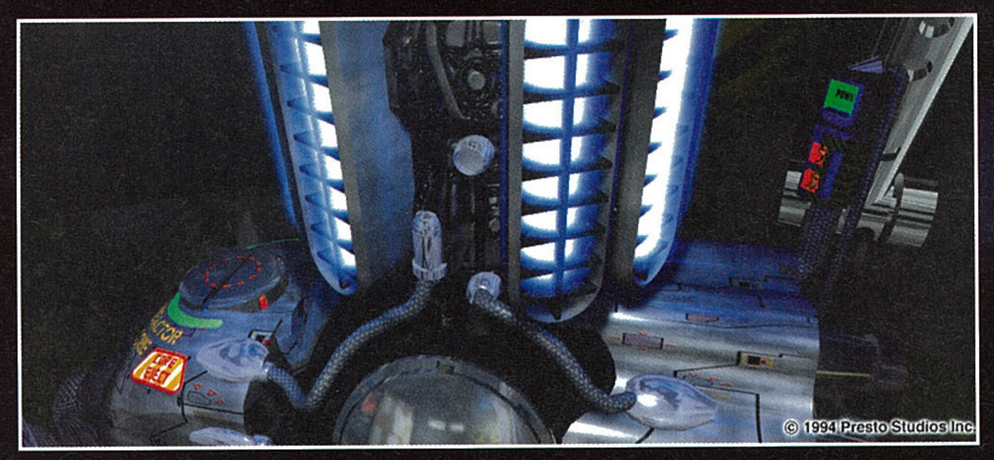
Le premier jeu développé par Presto Studios, l'excellent Journeyman Project sur Macintosh, fut un très grand succès, le soft a rafflé de nombreux prix outre-Atlantique. La suite arrive à grandes enjambées, encore meilleure que son prédécesseur.



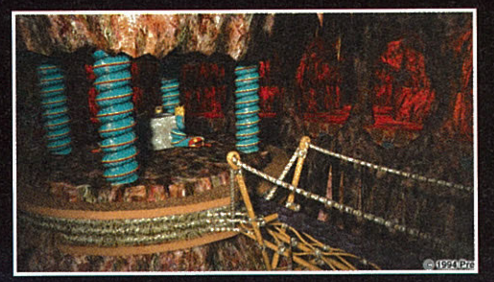


IN TIME

SUR PC CD WINDOWS ET MAC CD • SORTIE PRÉVUE: MI-MAI 95
ÉDITEUR :PRESTO STUDIO/US GOLD TEL : (1) 41 06 96 70







On est parfois en droit de se demander si le CD-Rom est véritablement le support du futur : des animations pas toujours très fluides dans des fenêtres minuscules, des scénarios crétins, le tout pour des jeux qu'on finit en une poignée d'heures. Si c'est ce que vous pensez des jeux CD pour l'instant, préparez-vous à recevoir un sacré choc quand vos yeux croiseront Buried in Time pour la première fois. De tous les jeux qui sortent cette année (ceux que j'ai pu voir pour l'instant), Buried in Time est de loin celui que j'attend avec le plus d'impatience. Mais laissez-moi justifier mon enthousiasme et vous faire partager la très forte impression que l'équipe de Presto Studios m'a mise dans la tronche.

Y A LE CONTINUUM ESPACE-TEMPS QUI DÉBLOQUE !

L'histoire de Buried in Time démarre six mois après la fin de Journeyman Project. Pour ceux qui ne sont pas familiers du premier épisode, sachez que vous y incarniez un agent de la Sécurité Temporelle, une organisation officielle qui s'occupe des problèmes liés à l'espace temps. Dans le futur où se déroule Journeyman Project, et donc Buried in Time, le voyage dans le temps est devenu une réalité, c'est l'outil qui a permis d'installer la paix sur toute la planète.
Cette nouvelle aventure commence donc peu de temps après que vous, l'agent n° 5, ayez terminé la mission qui vous avait été confiée dans Journeyman Project. Vous êtes tranquillement en train de glander dans votre appartement, genre je me repose et je passe mes journées au lit, quand votre moi du futur débarque et apparaît devant vous. Il, ou plutôt, VOUS vous parlez pour VOUS apprendre que dans le futur vous allez être accusé par le Gouvernement d'avoir saboté le passé, ce qui est la faute la plus grave que l'on puisse reprocher à un agent intègre et vertueux comme vous. La possibilité de voyager dans le temps est un pouvoir énorme : en retournant dans le passé, une personne mal intentionnée peut se débrouiller pour provoquer des événements catastrophiques pour l'équilibre de la planète. C'est apparemment ce qui s'est passé, et en plus on a réussi à tout vous mettre sur le dos. Vous devrez donc partir à la chasse à l'imposteur avant d'être radié de l'ordre des agents de la Sécurité Temporelle et jeté dans les prisons du Gouvernement.
Votre enquête va vous faire traverser 7 époques différentes, dans des lieux aussi variés qu'un château médiéval dans l'Angleterre du XIIIe siècle, un temple Maya, l'atelier de Léonard de Vinci, une station en orbite dans l'espace ou encore votre propre appartement dans le futur. L'action commence d'ailleurs en ces lieux, alors que vous découvrez ce qui sera, quelques années après votre départ, le lieu où vous vivez. Pour que le joueur s'habitue avec les manipulations du jeu, les déplacements, l'utilisation des objets, les designers de Presto Studios

UNE ÉQUIPE TALENTUEUSE AU SERVICE D'UN JEU EXCEPTIONNEL

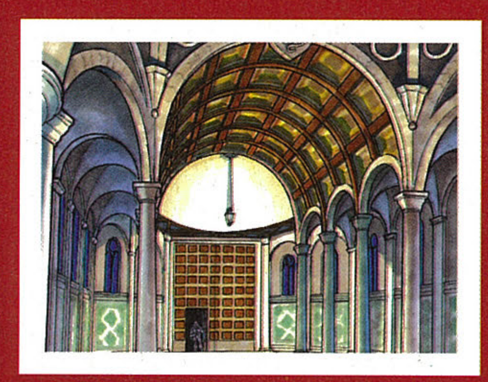


Presto Studios n'existe que depuis 1991, mais fait déjà partie des meilleurs développeurs de la planète. Voyons ensemble les différentes étapes de l'élaboration de Buried in Time.

L'ÉCRITURE DU SCÉNARIO

Tout a commencé avec l'écriture du script de Buried in Time. David Flanagan, écrivain professionnel, Michel Kripalini, président de Presto et directeur du projet Buried in Time, et Phil Saunders, designer et directeur artistique, ont bossé sur le script pendant cinq mois. Rien que ça ! Rien n'a été laissé au hasard pour obtenir une histoire pleine de surprises et de rebondissements.

Les trois auteurs passent alors la main à Farshid Almassizadeh, qui s'occupera de superviser le bon déroulement des opérations du développement, et qui aidera la communication entre les différentes sections.

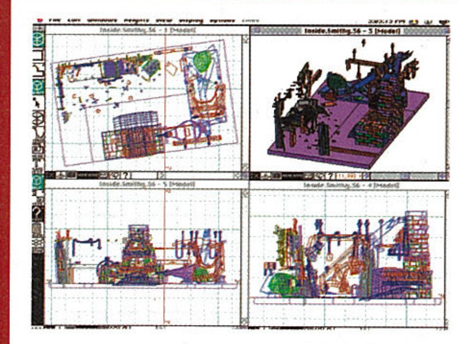


LE DESIGN DU JEU

Une fois le scénario terminé, il est temps de mettre les premières idées graphiques sur papier. Phil Saunders, qui est designer chez Nissan le jour, et qui bosse chez Presto Studios la nuit, s'est chargé de la création des mondes et des objets du jeu. Victor Navone l'a assisté sur certains mondes. Tous deux ont dessiné des milliers de croquis, parfois une vingtaine pour une même scène afin de choisir la meilleure.

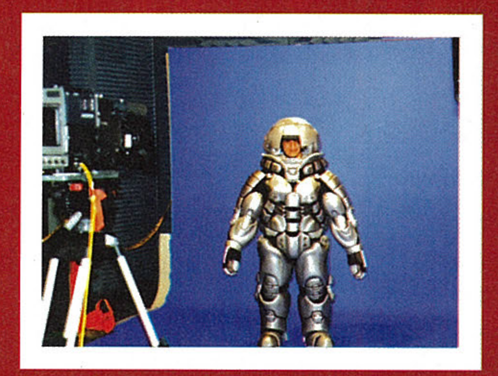
LES DÉCORS EN 3D

À partir des dessins des deux designers, Jose Albanil et Leif Einarisson se sont chargés de créer les décors et les objets sur ordinateur. Pour l'instant, il n'y a pas de couleurs, pas de textures, juste des dessins en fil de fer. Chaque objet doit être étudié minutieusement et se doit d'être indépendant du reste de la pièce au cas où le joueur ait à le manipuler ou à le déplacer.



TEXTURES ET RENDERING

Vient alors l'heure de mettre un peu de couleurs dans tout ça. C'est le boulot des graphistes, qui vont créer des textures originales à appliquer sur chaque objet, chaque mur, partout. C'est le boulot de EJ Dixon III et Frank Vitale. Tous les deux sont en grande partie responsables de la beauté de chaque image du jeu.



LE TOURNAGE

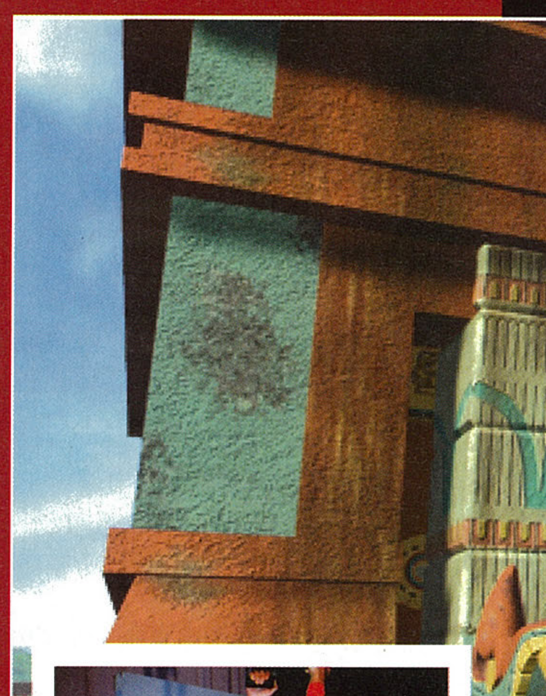
Presto Studio a dû faire appel à une société spécialisée dans les effets spéciaux cinéma, pour réaliser la tenue que le personnage principal porte pour voyager dans le temps. L'acteur n'a plus qu'à se glisser à l'intérieur de la combinaison, comme un Mickey de Disneyland Paris, avant de gigoter devant un fond bleu. Le réalisateur a utilisé les images 3D fournies par les graphistes, pour placer les personnages devant les caméras aux bonnes distances et suivant les angles adéquats. Des techniques vidéo équivalentes au travail fourni pour réaliser "Roger Rabbit", par exemple.

LES ANIMATIONS

Avec les décors complets d'un côté et les images vidéo des personnages de l'autre, les trois animateurs de Presto Studios n'ont plus qu'à se mettre au travail. Éric Fernandes est spécialisé dans l'intégration des personnages, tandis que Shadi Almassizadeh et Eric Hook bossent sur les mouvements de caméras et toutes les animations du jeu. .

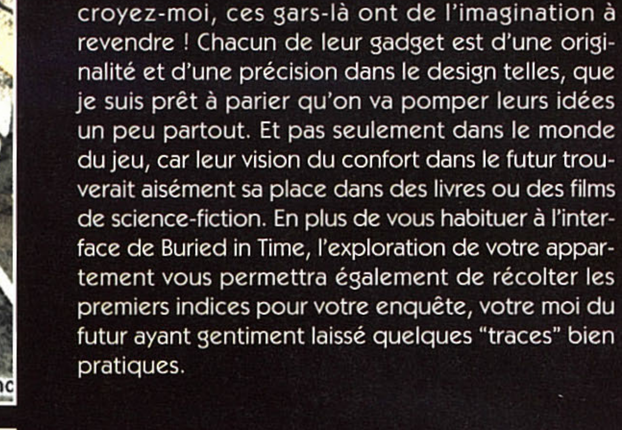
MUSIQUES ET BRUITAGES

À partir des animations complètes, Bob Stewart a créé toutes les ambiances sonores, les musiques et les bruitages du jeu. La difficulté principale, dans la composition des musiques pour se genre de jeu, vient du fait que le joueur peut rester plus ou moins longtemps dans une pièce. Il est donc impossible de créer un morceau d'une longueur spécifique pour une scène donnée, comme c'est le cas au cinéma. Il faut donc créer différentes séquences qui peuvent se superposer à tout moment sans choquer l'oreille de l'utilisateur. Les actions du joueur déclencheront ces séquences, sans qu'il s'en aperçoive.

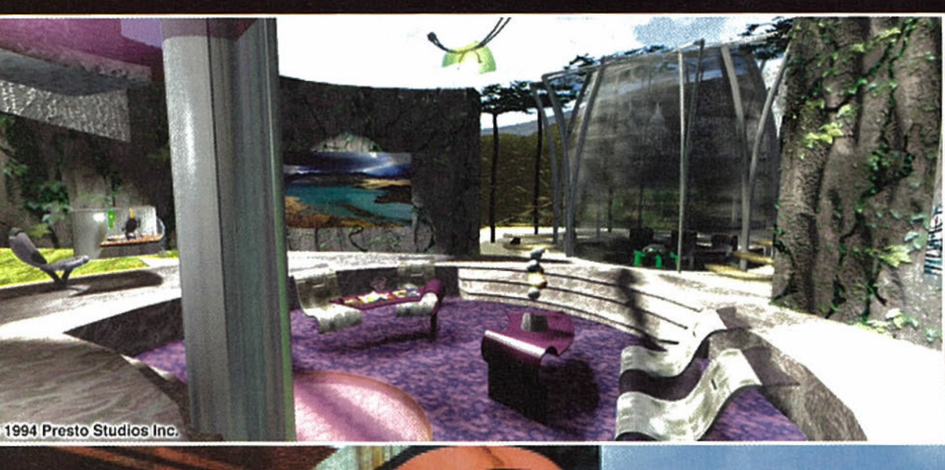








ont truffé ce lieu de gadgets en tous genres. Et croyez-moi, ces gars-là ont de l'imagination à revendre ! Chacun de leur gadget est d'une originalité et d'une précision dans le design telles, que je suis prêt à parier qu'on va pomper leurs idées un peu partout. Et pas seulement dans le monde du jeu, car leur vision du confort dans le futur trouverait aisément sa place dans des livres ou des films de science-fiction. En plus de vous habituer à l'interface de Buried in Time, l'exploration de votre appartement vous permettra également de récolter les premiers indices pour votre enquête, votre moi du futur ayant gentiment laissé quelques "traces" bien pratiques.



DES GRAPHISMES DIGNES DE LA PUISSANCE DE NOS BÉCANES

Les décors de Buried in Time sont non seulement superbes, mais surtout variés et très nombreux (le jeu tient sur 2 CD). Chaque pièce, chaque objet reflète le perfectionnisme des designers et des graphistes de Presto Studios. Ils ont fait de nombreuses recherches avant de se lancer dans la création de chaque lieu, les designers se sont documentés pour que les reproductions soient fidèles à la réalité, et pour que les créations soient cohérentes avec le monde où le joueur se trouve. Par exemple, pour l'élaboration du château médiéval dans lequel vous mettrez les pieds, Phil Saunders, designer de Presto Studios, s'est inspiré du château de Richard Cœur de Lion. Ce château, construit en 1197, fut malheureusement détruit. Phil a donc effectué des recherches et a retrouvé des plans pour reproduire le château brique après brique. Je vous assure qu'on le sent quand on se déplace dans Buried in Time. Tout est si... parfait.

Les personnages qui se déplacent dans les décors 3D précalculés par les gros Macintosh de Presto, ont été filmés en studio, sur fonds bleus, pour faciliter leur intégration future. Des instructions très précises ont été données aux acteurs pour que leurs mouvements correspondent aux lieux dans lesquels ils allaient être placés plus tard.

Par rapport à Journeyman Project, Buried in Time est beaucoup plus perfectionné techniquement parlant, de nombreuses améliorations ont été apportées. Les animations sont nettement plus rapides, et on a vraiment la sensation de se déplacer librement dans le jeu. Il est maintenant possible de regarder en haut et en bas, et même d'avancer le nez en l'air. De plus, la version PC est cette fois développée en interne, programmée par David Black. Journeyman Project PC avait été réalisé par une équipe externe à Presto Studios, le résultat n'était pas très satisfaisant. Presto a une dette envers le public PC (en partie remboursé avec la nouvelle version de Journeyman Project, la version Turbo qui est maintenant disponible).

Nous aurons encore l'occasion de vous faire baver d'envie avec le test de Buried in Time, très bientôt, sûrement le mois prochain. Pour l'instant laissez traîner vos yeux sur les quelques photos d'écrans qui accompagnent cette preview, ça vous fera patienter.



PAR SEB



Enfin, voici le premier jeu qui vous lance véritablement au cœur d'un film de science-fiction. Un vrai, avec acteurs, action et scénario original.

Vous vous souvenez de Critical Path, le jeu CD-Rom édité par Médiavision sorti fin 93 ? Il avait été développé par Mechadeus, l'équipe qui nous intéresse ici. Le soft était assez original – l'ambiance futuriste sombre et forte nous avait bien plu – quoique un peu court et laissant le joueur un peu trop passif. Depuis, Médiavision a fait banqueroute, zou, à la trappe ! pas à cause de Critical Path qui s'était plutôt bien vendu, mais pour d'obscures raisons financières que je n'essaierai même pas de comprendre tant les histoires de sous m'ennuient à mourir. À cette époque, Mechadeus développait un nouveau jeu pour Médiavision, un gros morceau, du solide avec tournage, images 3D et compagnie : The Daedalus Encounter. Le soft a atterri dans les bras de Virgin qui s'occupera de sa distribution aux USA et en Europe. Et M. Virgin peut être content et afficher un large sourire, car, croyez moi, The Daedalus Encounter est, vu la preview très avancée que j'ai eu entre les mains, un sacré jeu. Sûrement l'un des plus excitant de l'année.

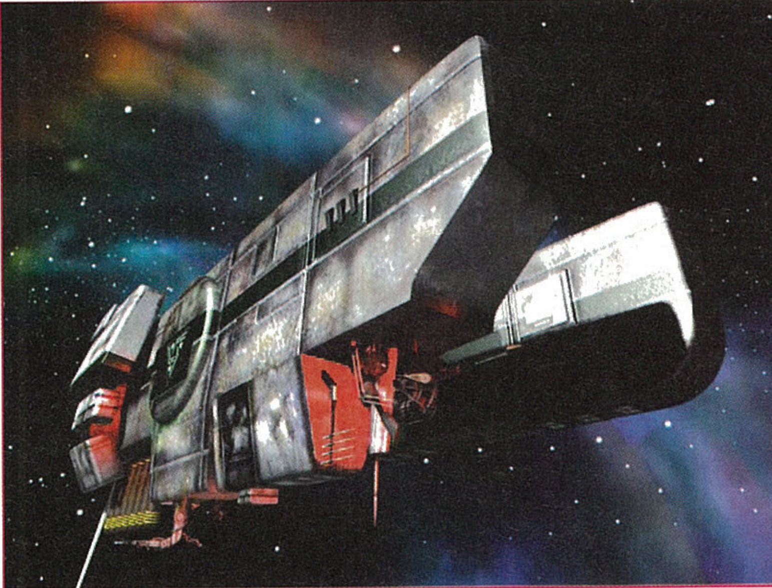
De vrais acteurs

Intégrer des vedettes dans un jeu vidéo n'est pas véritablement une nouveauté.

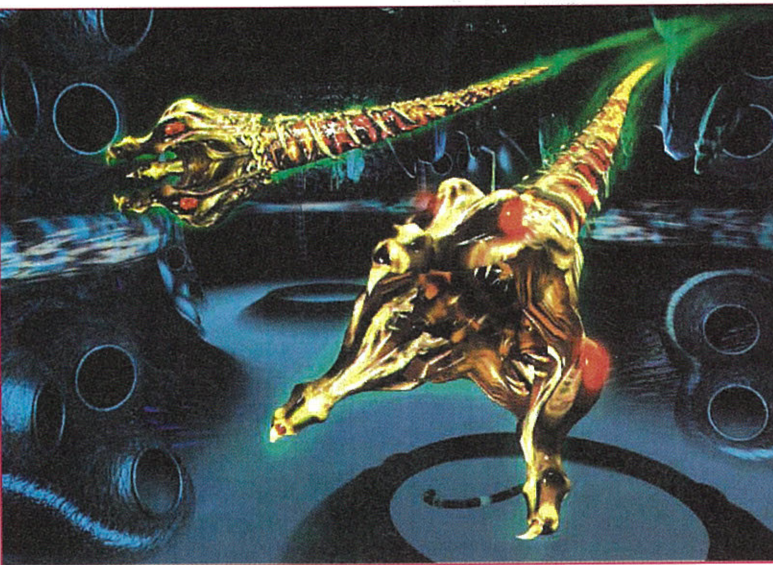


Depuis bien longtemps, des célébrités du sport ou du cinéma sont associées à des softs, histoire de faire vendre un peu plus. Avec l'avènement du Multimédia et du CD-Rom, on a vu une nouvelle sorte de collaboration avec les stars du grand écran : les acteurs jouent tout spécialement pour le soft avant d'être intégrés dans des décors composés sur ordinateur. Mais il faut bien l'avouer, les vedettes qui ont tenté l'expérience jusqu'à maintenant, le faisaient apparemment plutôt par dépit, genre "on me propose plus rien pour le cinéma, je vais me rabattre sur le jeu vidéo". On a tous besoin de remplir nos frigos.
L'exception est arrivée, Tia Carrere s'est lancée dans l'aventure Daedalus Encounter, alors qu'elle sortait tout juste du tournage de "True Lies", avec Arnold Schwarzenegger. Pas tout à fait la vieille actrice sur le retour, non ? Vous l'avez peut-être vue dans "Wayne's World", elle y joue Cassandra, ou encore dans "Rising Sun" aux côtés de Sean Connery et de Wesley Snipes. Bref, Tia a la cote, et elle a pris le risque de participer au développement d'un jeu vidéo.
Avec elle, Christian Bocher, autre acteur quasiment méconnu de par chez nous, mais qui a joué dans pas mal de séries télé outre-Atlantique, notamment sur MTV, ainsi que dans une poignée de films hum, disons modestes. Tous deux sont des acteurs de talent, et je vous assure que cela se sent très nettement dans le jeu. Pour la première fois, j'ai eu l'impression d'être devant un film, d'y participer, et pas d'assister au casting de "Voisin Voisines" ou aux répétitions du club-théâtre de Beuzeville-la-Grenier (76).
Les dialogues du jeu sont très drôles, très réussis, utilisant la formule maintes fois employée au cinéma : le couple infernal. Un peu comme Han Solo et la princesse Leïa dans la "Guerre des Étoiles". Certaines scènes m'ont carrément fait éclater de rire. Vous rigolez souvent devant l'écran de votre ordinateur, vous ?

Un autre acteur dans le jeu : vous.

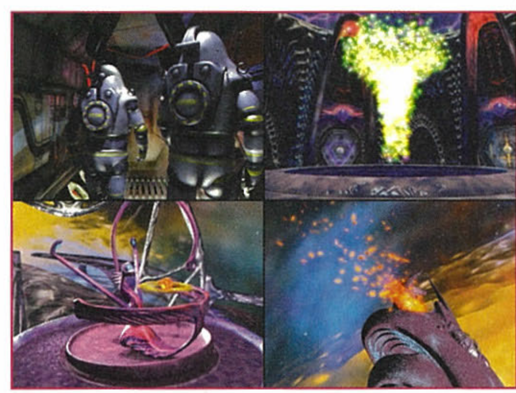


Tia Carrere joue le rôle de Ari, Christian Bocher celui de Zack, et il y a un troisième personnage dans The Daedalus Encounter, Casey, et c'est le joueur qui le dirige. Tout au long du jeu, les deux autres personnages s'adressent à vous, vous regardent droit dans les yeux et vous parlent. Vous n'avez jamais été aussi impliqués dans une aventure, on s'y croirait. Comme dans un vrai film de science-fiction, The Daedalus Encounter alterne phases calmes de dialogues et scènes d'action acharnées. Mais laissez-moi vous décrire un peu le scénario du jeu, histoire que vous saisissiez bien l'ambiance qui va s'installer sur vos écrans.
Pendant la première guerre inter-galactique, XXIIe siècle, Casey est très sérieusement blessé durant, ironie du sort, la dernière bataille du vaste conflit. Ses deux co-équipiers soldats de l'espace, Ari et Zack, le récupèrent en piteux état : Casey n'a plus de bras, plus de jambes, bref son corps est sérieusement bousillé, mais ses capacités intellectuelles sont intactes. Son cerveau est connecté à un ordinateur, une machine spécialement étudiée pour lui. Il peut communiquer avec le monde extérieur, mais aussi diriger une sonde auto-propulsée équipée de caméras et de toutes sortes d'outils. Casey est à deux endroits à la fois, son cerveau reste dans le vaisseau avec Ari et Zack, tandis que ses nouveaux yeux et ses membres se déplacent à l'extérieur.
Le jeu démarre deux mois après l'accident de Casey. La guerre finie, les trois soldats se sont reconvertis et sont chargés de secourir les épaves de vaisseaux qui traînent dans l'espace. Sans dévoiler toute l'intrigue,



THE DAEDALUS ENCOUNTER

PC CD - Mac CD - 3DO







disons qu'il leur arrivera de sérieux problèmes quand ils visiteront un certain vaisseau. Un bien gros, bourré d'aliens.
Pour évoluer dans le jeu, vous utilisez l'interface reliée au cerveau de Casey, un système de pointage assez classique. Le graphisme est affiché soit en plein écran, soit dans une fenêtre de votre interface visuelle. Les images sont de qualité, des décors 3D Studio exposant pleinement la créativité des artistes de Mechadeus, et l'intégration des acteurs filmés est excellente. Il n'y a pas de conflit, tout est cohérent, et rapidement on croit au monde décrit par The Daedalus Encounter.
Le jeu lui-même est un mélange d'action-aventure, quand vous évoluez dans des décors précalculés, et d'énigmes à la 7th Guest. Mais à la différence de ce dernier, les énigmes sont partie intégrante du scénario, elles sont cohérentes avec l'histoire et nécessaires à l'intrigue, et pas seulement un moyen de rallonger la durée de vie du jeu en freinant le joueur avec des prises de tête.
Les parties aventure-arcade sont de deux types. Parfois vous serez emmenés dans des déplacements dirigés par l'ordinateur, vous devrez alors manipuler les bonnes choses aux bons moments. Le principe du film interactif. Et parfois, vous entrerez en véritable mode exploration, cliquerez sur les bords de l'écran pour indiquer dans quelle direction vous souhaitez aller, et vous déplacerez librement. Ces séquences sont particulièrement efficaces quand vous traînez dans les couloirs sinueux et labyrinthesques du vaisseau abandonné. Je vous assure que vous sentez monter la trouille au moment de tourner dans un nouveau couloir. La peur de se trouver nez à nez avec une sale bestiole qui veut vous dévorer.

Une ambiance sonore exceptionnelle

The Daedalus Encounter tiendra sur 3 CD-Rom, rien que ça ! Les versions PC et Macintosh sont sensiblement les mêmes, graphismes et sons légèrement supérieurs sur Mac, tandis que la version 3DO ne dispose pas de la même interface. Dans les versions ordinateurs, vous pouvez passer à tout moment de l'action en "full screen" à l'écran de contrôle avec tous les boutons à cliquer. Sur 3DO, ces boutons sont incrustés sur les images en plein écran.
Les musiques et les bruitages sont très importants dans ce genre de jeux, malheureusement ils sont souvent négligés et réalisés à la va-vite. Dans The Daedalus Encounter c'est loin d'être le cas. Bande son et bruitages ont été réalisés par une équipe de musiciens professionnels extérieurs à Mechadeus, Herhouse Productions. Le résultat est détonant, notamment la musique d'intro qui colle parfaitement à l'action déjà très impressionnante.
Le mois prochain, nous devrions vous présenter le test complet de The Daedalus Encounter. Si tout se passe bien. Si les testeurs de Virgin, présents dans les locaux de Mechadeus quand je leur ai rendu visite à San Francisco, n'ont rien relevé d'infernal à corriger. Pour l'instant, au stade de la preview, après 14 mois de développement, The Daedalus Encounter est un jeu génial. Reste à voir si la durée de vie sera suffisante et si le jeu restera passionnant tout au long de l'aventure.

Éditeur : Mechadeus / Virgin
Sortie prévue : Mai 95



LE TOUR-NAGE

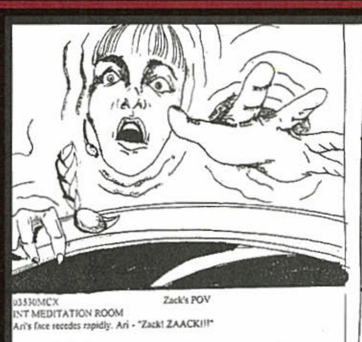
Pour un acteur, se retrouver dans un jeu vidéo est assez inhabituel, surtout dans la façon de travailler. Les décors étant réalisés sur ordinateur, vous devez les imaginer lors du tournage, alors que vous évoluez devant d'immenses panneaux bleus. Même chose pour les manipulations d'objets ou de machines, il faut tout faire dans le vide tout en ayant des gestes cohérents. Techniquement, les fonds bleus facilitent l'incrustation ultérieure des acteurs dans les décors. Les caméras ne prennent pas cette couleur, qui est alors invisible. Il ne reste plus qu'à superposer l'acteur sur les décors ordinateurs pour vérifier si le placement et les gestes sont bons et correspondent à l'action. Plus tard, tout sera retraité sur ordinateur, mélangé en une seule image et éventuellement retraité pour créer des effets spéciaux.

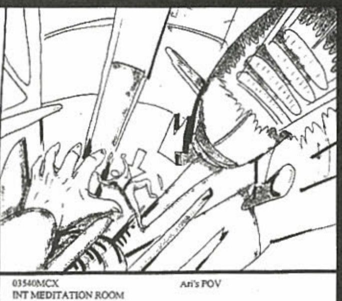
Le tournage de The Daedalus Encounter a duré dix jours. Dix jours pendant lesquels Tia Carrere et Christian Bocher étaient présents pratiquement en permanence, chose assez inhabituelle dans les tournages classiques. Il faut dire qu'il y a rarement deux acteurs et pas de décors à filmer.

Au total, il y a plus de deux heures de vidéo dans le jeu, c'est dire si les acteurs ont dû faire toutes sortes d'actions : sauter dans tous les sens, simuler des envols en s'installant sur un tabouret peint en bleu, se rouler par terre, plus toutes sortes de hurlements et de séquences de dialogues.

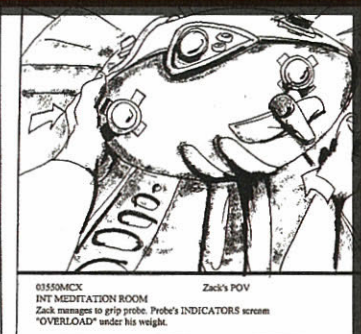












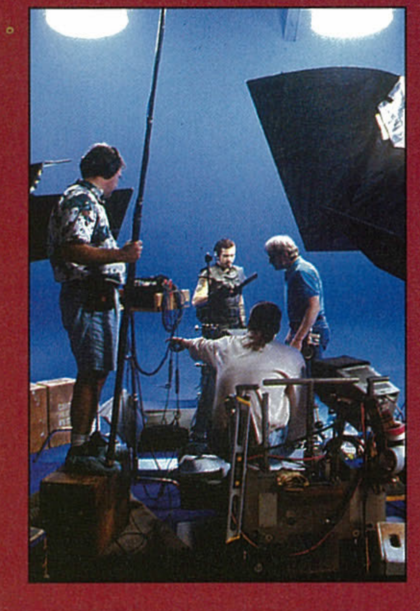
Les story boards de Daedalus Encounter sont utilisés pour le tournage des séquences. Ainsi le réalisateur sait-il exactement comment placer et diriger les acteurs.









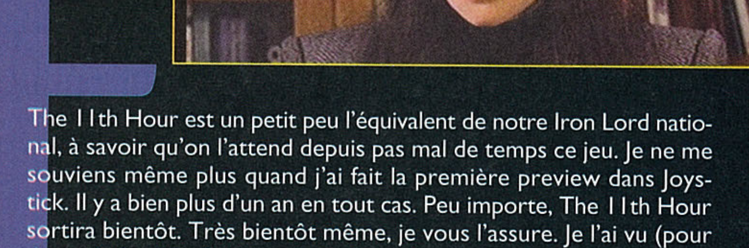












The 11th Hour est un petit peu l'équivalent de notre Iron Lord national, à savoir qu'on l'attend depuis pas mal de temps ce jeu. Je ne me souviens même plus quand j'ai fait la première preview dans Joystick. Il y a bien plus d'un an en tout cas. Peu importe, The 11th Hour sortira bientôt. Très bientôt même, je vous l'assure. Je l'ai vu (pour de vrai), j'y ai joué (pour de vrai), et il est presque fini.
Avant de vous gaver de détails techniques et de chiffres en tout genre, nous allons faire un petit tour du côté du scénario, au cas où vous l'auriez oublié, depuis le temps.

La maison de la trouille

Dans 11th Hour, vous incarnez un reporter télé, Carl Denning, qui part à la recherche de Robin Morales qui est à la fois producteur de l'émission pour laquelle il enquête, mais aussi, occasionnellement, son amante. Robin a disparu alors qu'elle faisait des recherches sur la demeure de Henry Stauf, une maison inquiétante digne de figurer dans n'importe quel film d'horreur à deux balles.
Carl se rendra bientôt compte que la demeure Stauf est étrangement liée à de nombreux meurtres ayant eu lieu récemment en ville. Il n'en faut pas plus pour exciter davantage la curiosité du reporter, et le décider à entrer dans cette maison pourtant bien flippante.
Comme dans The 7th Guest, The 11th Hour mélange joyeusement décors en 3D précalculée et personnages en Full Motion Video. En fait, The 11th Hour se déroule dans la même maison que The 7th Guest, les pièces sont juste plus poussiéreuses, tout est plus délabré et surtout plus inquiétant. Quand vous vous déplacez dans The 11th Hour, disons que vous êtes dans un salon et que vous voulez voir la bibliothèque de plus près, l'ordinateur ne vous affiche pas directement l'image d'arrivée. Non. Tout est animé et vous avez véritablement la sensation de vous déplacer dans la maison. Cette impression était déjà forte dans The 7th Guest, elle l'est encore plus dans cette suite puisque tous les outils d'animation et de compactage ont été améliorés. Les animations montent facilement à 30 images par seconde. Et si vous disposez d'un Pentium et d'un CD-Rom rapide, cela peut monter jusqu'à 60 images seconde. J'ai vu ce que ça donne, c'est effectivement très impressionnant.

Mais comment ça se passe ?

Du côté de l'interface, le jeu est toujours aussi simple d'utilisation, vous n'avez qu'à déplacer un curseur et à cliquer à l'écran. Un clic pour se déplacer. Un clic pour manipuler un objet. Un clic pour regarder de plus près. La forme du curseur détermine la fonction que vous enclenchez. Il y a tout de même une nouveauté par rapport à The 7th Guest : le joueur dispose maintenant d'une sorte d'ordinateur portable qui sert pour sauvegarder ou charger les parties, pour obtenir des aides si vous avez l'impression d'être bloqué, ou encore pour recevoir des animations en vidéo (mais je ne vous en dis pas plus). L'interface n'en est que plus simple et efficace, inutile de passer son temps à retourner à la bibliothèque, par exemple, pour avoir des informations.
Le principe du jeu est toujours le même. Dans certaines pièces de la maison, vous devrez résoudre des énigmes afin de déclencher des événements ailleurs ou dans la même pièce. Cela peut libérer un objet qui vous servira, ouvrir un passage, déclencher une séquence vidéo qui fait avancer votre enquête, ou Dieu sait quoi d'autre. Les énigmes sont à peu près dans le même genre que celles qui nous ont bien pris la tête dans The 7th Guest, mais cette fois les auteurs ont tenté de les créer plus en rapport avec le scénario, avec les événements qui se déroulent dans la maison. Bon, malheureusement je ne peux pas en dire plus sur ce point sans dévoiler un morceau du scénario, ce qui serait dommage. Bref, la grande difficulté des énigmes vient du fait qu'on ne vous explique jamais les règles ou le fonctionnement du casse-tête en entier, il faut les découvrir avant de se mettre à chercher la solution.
Bien que reprenant le même principe que son prédécesseur, 11th Hour marque une véritable évolution technique, et surtout, le jeu semble beaucoup plus riche que 7th Guest.

SORTIE PRÉVUE : AVRIL 95
EDITEUR : TRILOBYTE / VIRGIN. TEL. : (1) 53 68 10 10

The 11th Hour

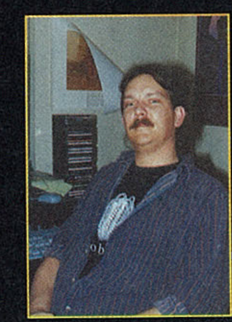
Trilobyte

QUI N'A JAMAIS ENTENDU PARLER DE THE 7TH GUEST ? UN MILLION D'EXEMPLAIRES VENDUS (SELON TRILOBYTE). UN JEU QUI A CRÉÉ UN STYLE DÉJÀ COPIÉ MAINTES FOIS. LE SOFT QUI A DÉCIDÉ DE NOMBREUX JOUEURS À S'ÉQUIPER D'UN LECTEUR CD-ROM. BREF, UN SOFT INCONTOURNABLE QUI EST ENTRÉ, QU'ON LE VEUILLE OU NON, DANS L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO. ET CE N'EST PAS FINI, CAR VOICI LA SUITE.

PC CD - Mac CD - 3DO



Graeme Devine - Co-fondateur et président de Trilobyte, Graeme est le génie logiciel de la boîte, c'est lui qui développe les outils qui permettent de créer les jeux. Graeme Devine ; il a sorti son premier jeu il y a 15 ans. 11th Hour est le 29e, rien que ça.



Robert Stein III - Graphiste principal. Robert a créé les graphismes de 7th Guest. C'est aussi lui qui a vieilli les pièces d'11th Hour. Il travaille actuellement sur les animations 3D de Castle, le prochain Trilobyte.



Rob Landeros - Co-fondateur et directeur artistique de Trilobyte. Le design de The 11th Hour, c'est lui. Rob a rencontré Graeme chez Virgin Games où ils travaillaient tous deux. Ils ont fondé Trilobyte en 91.



Jeremiah Nunan House, Jacksonville, Oregon. Voici la maison qui a servi de modèle et d'inspiration pour la réalisation de 7th Guest et de11th Hour.

Des CHIFFRES, qui veut des chiffres ?

2 CD-Rom pour contenir The 11th Hour.
12 fois plus grand que son prédécesseur.
13 casse-têtes dans le jeu.
97504 Oregon, c'est le code postal de Trilobyte.
6 jeux encore plus prise de tronche et plus intelligents.
69 minutes de vidéo dans le jeu
9 1/2 : pointure en taille US de l'acteur qui joue Carl Denning.
2 ans ont passé depuis la sortie de The 7th Guest.
640 x 320. Ne faites pas l'opération, c'est la résolution du jeu.
Avec un **486** et CD-Rom double vitesse, The 11th Hour affiche **30** images/seconde.
Avec un CD simple vitesse, **20** images/seconde.
Avec un Pentium et un CD quadruple vitesse, **60** images/seconde.

Deux autres produits Trilobyte cette année

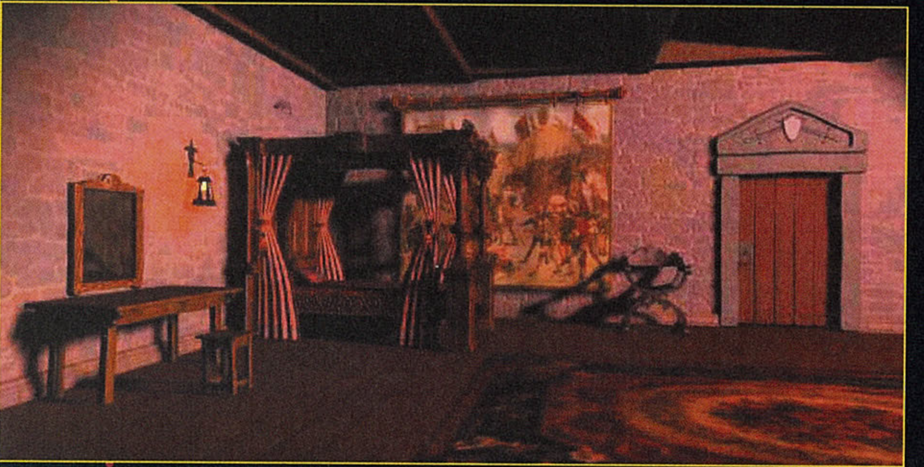
1- Castle

Malgré tout le boulot fourni pour réaliser The 11th Hour, Trilobyte a trouvé le temps de mettre en chantier deux autres jeux CD-Rom qui sortiront cette année. Nous n'y jetterons qu'un rapide coup d'œil ici, les deux softs étant prévus pour la fin de l'année, voire le tout début de l'année prochaine, nous aurons le temps d'en reparler plus tard dans Joystick.

La première de ces deux grandes nouveautés n'a pas encore de nom. Ou plutôt, pas encore de nom définitif. Le projet s'appelle Castle et se passe (devinez-où ?) en Écosse (le moyen pour Graeme Devine, de renouer avec ses origines).

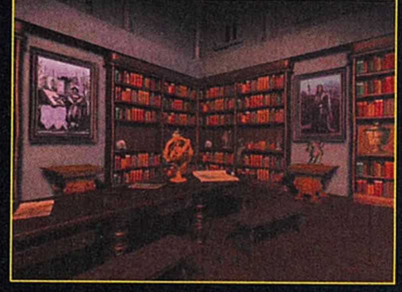


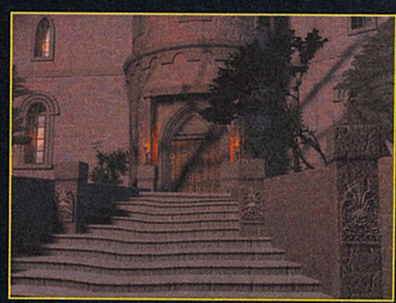
Le concept du jeu est assez amusant puisque Castle mélange images en 3D hyper réaliste et précalculée avec 3D Studio, à la manière de 7th Guest ou 11th Hour, et animations en 2D de personnages genre dessins animés. Les premières images que nous avons pu apercevoir sont d'une qualité exceptionnelle, et un énorme travail de scénario est en cours sur ce produit. Les graphistes qui bossent sur les animations sont des "cartoonistes" professionnels qui ont bossé, entre autres, sur des dessins animés Hanna Barbera. Castle devrait sortir en novembre 95 sur PC CD, Mac CD et 3DO.











2- Dog Eat Dog

Autre titre, dans un genre totalement différent : Dog Eat Dog, également prévu pour les bécanes CD-Rom, mais plus tard, vers le mois de janvier 96. Le fait est suffisamment rare pour être précisé, Dog Eat Dog a été créé par trois demoiselles.

Dans Dog Eat Dog vous incarnez, au choix, une femme ou un homme qui vient d'entrer dans une multinationale américaine appelée Big Black Box Industries. Votre but est de monter dans l'échelle hiérarchique de la société, et cela par tous les moyens possibles, y compris, et surtout, par la séduction et le sexe. Le jeu est entièrement basé sur des séquences vidéo, un véritable film interactif. Le tournage a lieu actuellement dans des studios de télé de Medford (Oregon). Dog Eat Dog affiche le plus large casting jamais effectué pour un jeu vidéo, il n'y a pas moins d'une vingtaine de personnages, tous plus délirants et caricaturaux les uns que les autres. Tous ces personnages seront ensuite intégrés dans des décors en 3D calculés par les graphistes de Trilobyte.



La cabine de montage permet au réalisateur de vérifier la bonne intégration des séquences vidéo.



Darlene Waddington, Tamara Williams et Susan Chaw, les trois auteurs du jeu.



Une scène du tournage. Admirez le fond vert qui permet l'intégration des personnages dans des décors calculés sur ordinateur.

PC/PC CD ROM

PINKY

Warriors



EDITEUR :
Atreid Concept
DISTRIBUTEUR :
Mindscape
(16) 56.90.83.10
STANDARDS :
PC/PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE :
Avril/Mai

Quelle surprise de retrouver ce jeu, dont nous vous avions déjà parlé lors de notre visite dans les locaux bordelais d'Atreid (voir Joystick 54), parmi les pages "previews" ! Souvenez-vous, la sortie de Warriors était pourtant programmée pour décembre 1994, et voilà que le projet semble seulement maintenant en voie de finalisation. Que s'est-il donc passé, les développeurs du jeu ont-ils été pris de terribles crampes aux doigts, l'augmentation du nombre de pages de Joystick les a-t-il empêchés de se consacrer plus d'une heure ou deux par mois à leur travail ? Rien de tout cela, la vraie explication réside en réalité dans les transformations qu'a connu le marché des beat'em up sur PC dans les mois précédents. En effet, lors de ses premières ébauches, Warriors n'avait a priori aucun concurrent à qui se mesurer véritablement. Or, avec la sortie ce mois-ci de logiciels tels que Mortal Kombat 2, c'est une autre paire de manches que de parvenir à imposer son beat'em up ! Voilà donc pourquoi la sortie de Warriors a tant été retardée, afin d'améliorer encore et toujours le logiciel pour lui permettre de mieux faire face à la concurrence. Pourtant, le développement d'une toute nouvelle technique d'animation nommée 3D Bio-Motion semblait le doter de solides arguments. Grâce à ce système de modélisation 3D de sprites bitmaps, le jeu bénéficiait de deux vues différentes, de profil et de trois quarts haut, ainsi que d'une animation particulièrement coulée. Qu'ont donc apporté de nouveau toutes ces journées de dépassement ? Eh bien, tout d'abord, Atreid en a profité pour s'atteler à la réalisation de personnages secrets, accessibles uniquement sous certaines conditions. J'aurais aimé vous en dire plus sur ces derniers, mais ils sont encore à l'heure actuelle frappés du sceau de la confidentialité, et mon bureau est jonché de lettres "anonymes" du genre : "Enfoiré de Pinky, si on voit dans les previews une seule photo de perso secret, tu peux dire adieu à la vie", ou : "À la moindre allusion, on t'envoie Moby chez toi pour qu'il joue des solos de basse jusqu'à ce que mort s'ensuive". En revanche, je suis autorisé à vous divulguer ce qui est, à mon sens, le plus grand choc que suscitera Warriors lors de sa sortie : un troisième angle de vue ! Et non des moindres, s'il vous plaît, car il ne s'agira plus alors d'un point de vue fixe mais d'une caméra mouvante genre Steadycam évoluant gracieusement autour de vos personnages, à 360° ! Si vous fréquentez parfois le monde étrange des consoleux, nul doute que vous ayez entendu parler du fameux Toh Shin Den sur Playstation. Ce beat'em up époustouflant propose, lui aussi, une action intégralement tridimensionnelle, avec moult effets de caméras. Il nous semblait jusqu'alors qu'une telle performance était, sur PC, totalement impossible. Pourtant, sans atteindre les sommets visuels du soft précité, c'est bien ce qu'est parvenu à faire Atreid pour Warriors. Au nombre des attributs devant permettre à ce dernier de s'imposer, on peut ajouter une bande sonore excellente (avec 14 musiques différentes), une intro sous forme de dessin animé rappelant Full Throttle, et enfin un humour, très second degré, omniprésent. Les ingrédients sont là, reste à savoir si l'alchimie prendra...









VENTE EN MAGASIN & ENVOI SUR TOUTE LA FRANCE





146, rue de Crimée 75019 Paris Tél : 42 45 54 38 Fax : 44 84 03 72

L'Univers PC LOISIRS au plus juste Prix !!!!

Configurations PC EXCEL Multimédia

486 DX 40	486 DXII 66/80	486 DX4 100	PENTIUM 66/90/100
4 Mo RAM 70 ns Lecteur 3" 1/2 Carte SVGA 1Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul Port Joystick Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28 Clavier Français 102 T Disque Dur 540 Mo	4 Mo RAM 70 ns Lecteur 3" 1/2 Carte SVGA 1Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul Port Joystick Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28 Clavier Français 102 T Disque Dur 540 Mo	4 Mo RAM 70 ns Lecteur 3" 1/2 Carte SVGA 1Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul Port Joystick Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28 Clavier Français 102 T Disque Dur 540 Mo	8 Mo RAM 72 broches 32 bits Carte SVGA S3 64bits 1Mo ext Lecteur 3" 1/2 Cache 512 Ko Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28+Port Joystick Clavier Français 102 T Disque Dur 850 Mo
CD Rom Dble Vitesse Carte Son type Sblaster 16 DSP Multi CD Interface Midi Roland Log MultiMédias 100% Compatible	CD Rom Dble Vitesse Carte Son type Sblaster 16 DSP Multi CD Interface Midi Roland Log MultiMédias 100% Compatible	CD Rom Dble Vitesse Carte Son type Sblaster 16 DSP Multi CD Interface Midi Roland Log MultiMédias 100% Compatible	CD Rom 4x SPEEDS Carte Son type Sblaster 16 DSP Multi CD Interface Midi Roland Log MultiMédias 100% Compatible
6290	VL Bus 6990 / 7390 PCI Bus 7390 / 7890	VL Bus 7890 PCI Bus 8290	10990 / 11490 / 11990

Configurations PC EXCEL LIGHT

486 DXII 66/80 LIGHT	486 DX4 100 LIGHT	PENTIUM 75/90/100
4 Mo RAM 70 ns Lecteur 3" 1/2 Carte SVGA 1Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul Port Joystick Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28 Clavier Français 102 T Disque Dur 540 Mo	4 Mo RAM 70 ns Lecteur 3" 1/2 Carte SVGA 1Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul Port Joystick Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28 Clavier Français 102 T Disque Dur 540 Mo	8 Mo RAM 70 ns Lecteur 3" 1/2 Carte SVGA 1Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul Port Joystick Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28 Clavier Français 102 T Disque Dur 540 Mo
VL Bus 5590 / 5890 PCI Bus 5990 / 6290	VL Bus 6490 PCI Bus 6890	8990/9490/9990

PC Livrés avec Souris
2 HP
Tapis Souris
Joystick
et 100 Mo de Jeux & Utilitaires

Payez tout en 10 Fois
Sous réserve Acceptation du Crédit

Options

4 Mo Supplémentaires	+1100	PC sans CD-ROM	-750
Ecran SVGA 15" MPRII low Rad	+1000	PC livré en Fast IDE	+300
Dos 6.2 + Windows 3.11	+690	Expandeur Général MIDI Korg	+820
Boîtier Moyen/Grand Tour 250W	300 / 490	CD-ROM 4 Vitesses	+800

Accessoires

MAXI SOUND DSP 16 + KORG WAVE + UPGRADE	1290	Cirrus Logic 5428 VLB	590
Carte SBlaster 16	640	ET 4000 VLB	690
SBlaster 16 ASP Multi CD	1129	ET 4000 PCI	890
Korg Général Midi	825	Diamond Stealth 964 2Mo VRam	
SBlaster AWE 32	1725	(+ Corel Draw 3.0 CD) PCI	2290
Lecteur CD-Rom 4 Vitesses TEAC	1790	Miro 20 SV PCI	2390
Kit CD-Rom 4 Speeds TEAC + 2 jeux CD	1990	Matrox Impression Plus 2Mo	2490
Disque Dur 540 Mo	1290	Matrox Impression Lite 2Mo	1890
Dos 6.22+Windows 3.11	690	H-P 25 W	199
Trustmaster MKII	549	H-P 80 W	399
1 Mo	275		
4 Mo	1100		
8 Mo	2090		

FRAIS DE PORT : 80 F/ACCESSOIRE

KIT MULTIMÉDIA

CD-Rom Double Vitesse
+Carte Son DSP 16 Multi CD
+Dark Forces CD +2 HP
1490 F

CD-Rom Quadruple Vitesse
+Carte Son DSP 16 Multi CD
+Logiciels Multimédias
+Dark Forces CD +2 HP
1990F

CD-Rom 2 ou 4 Vitesses
+Carte Son DSP 16 Multi CD
+KorgWawe Général Midi
+Logiciels Multimédias
+Dark Forces CD +2 HP
2 VIT: 1990F / 4 VIT: 2490F

Transformation
386 en 486 ou PENTIUM

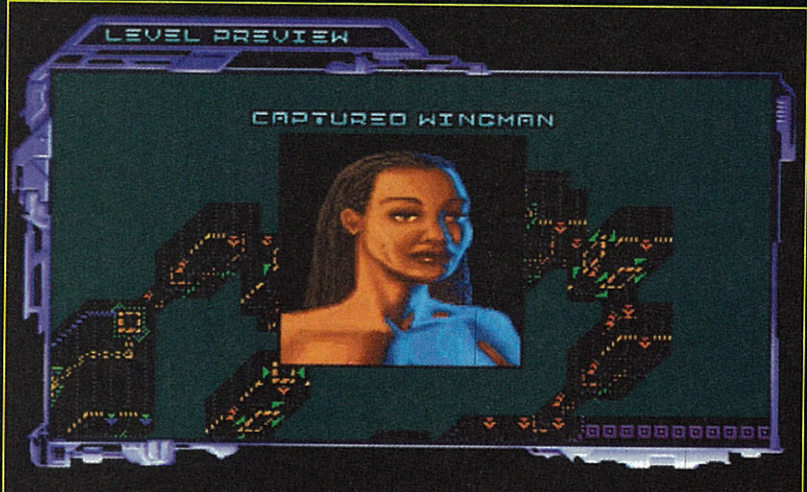
Nous contacter Pour Rendez-Vous

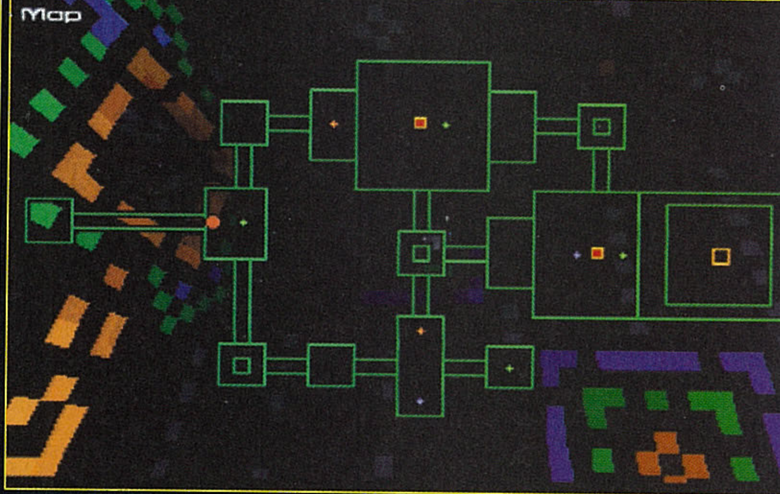
Livraison sous 48 H ***
Frais de Port PC Province +320F
Accessoire + 80 F

Bon de Commande à retourner à Micro PC 146, rue de Crimée 75019 Paris tél 42 45 54 38

	Désignation	Prix TTC	
Nom:..............................			☐Normal * : +20 F
Prénom:..............................			☐Collissimo* : +29 F
Adresse:..............................			☐Mandat Postal
....			
Code Postal:..............................			☐Chèque ** Signature Obligatoire
Ville:..............................			
Téléphone:..............................	Frais de port PC Province :+320F Accessoire:+80F		

* frais de port à prévoir par jeu ** Chèque délivré à l'ordre de SARL FORCE ONE *** dans la limite des stocks disponible





PC

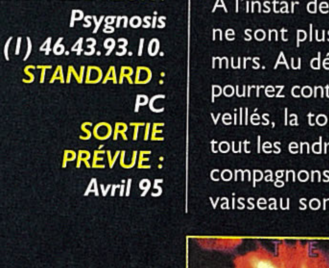
Léo de Urlevan

Pyro Technica

A bord de votre vaisseau spatial, vous évoluez à travers un endroit s'appelant The Halls of Fire. Mais pas pour le plaisir, non, non. Vous êtes un Net-Runner, c'est-à-dire que vous êtes chargé de secourir des pilotes en difficulté tombés sous les feux de vos ennemis, extraterrestres notoires. L'endroit dans lequel vous devrez tirer vos protégés est entièrement en 3D et il vous faudra par conséquent avoir un sens de l'orientation extrêmement poussé pour pouvoir évoluer en trouvant le bon chemin. À l'instar de Decent, le sol et le plafond ne sont plus de mise, pas plus que les murs. Au début de chaque partie, vous pourrez contempler, avec vos yeux émerveillés, la topographie des lieux et surtout les endroits où sont prisonniers vos compagnons. Les mouvements de votre vaisseau sont très réalistes et rapides.



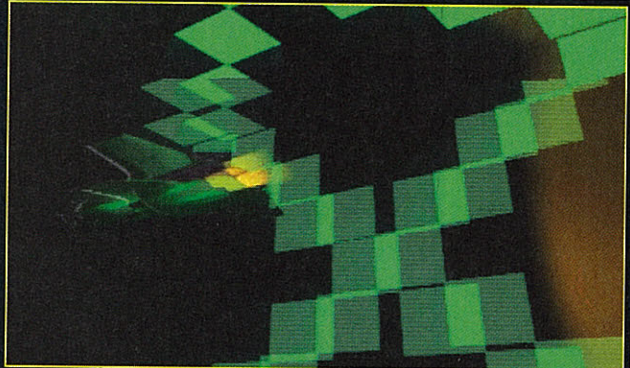


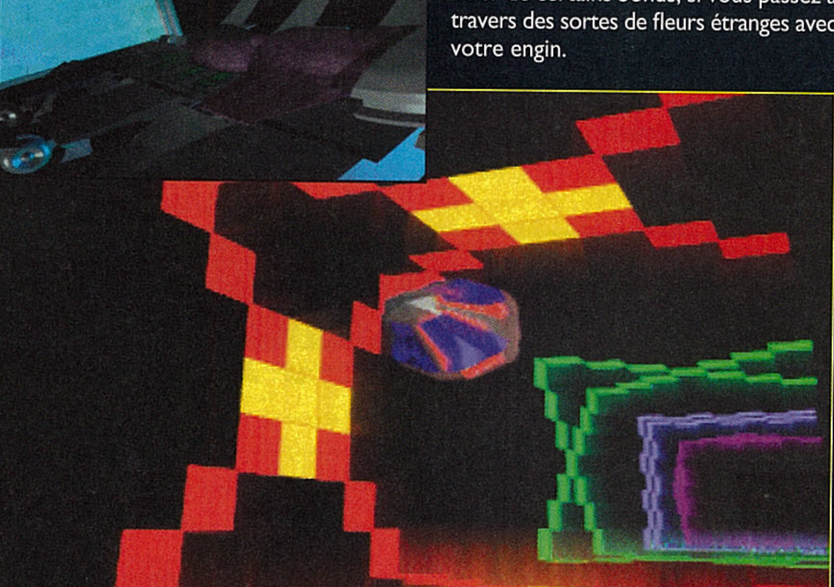


EDITEUR : Psygnosis
DISTRIBUTEUR : Psygnosis (1) 46.43.93.10.
STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : Avril 95

Mais les comparaisons avec Descent s'arrêtent là, car les décors ont un autre look : jugez-en par vous-même en regardant ces photos ! Certains y verront le futur Cyberspace, d'autres une soirée entre amis revenant de Hollande ou du Maroc, le ventre de leur mère ou encore la mise en image du rapport entre les théories lacaniennes et les idées kantiennes, une bonne couche, fallait le dire. Vous pourrez observer votre vaisseau à l'intérieur du cockpit, bénéficiant ainsi des nombreuses informations de votre tableau de bord, ou encore dans une vue arrière du vaisseau entièrement ombré de chez Gouraud. Bien entendu, vous pourrez bénéficier de certains bonus, si vous passez à travers des sortes de fleurs étranges avec votre engin.









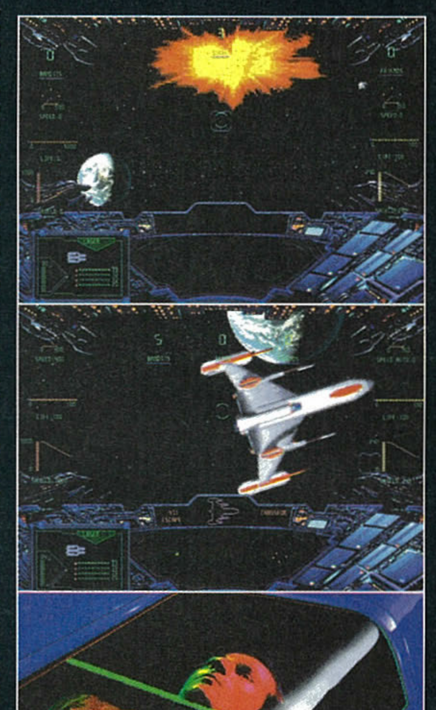




PC CD ROM

Lord Casque Noir

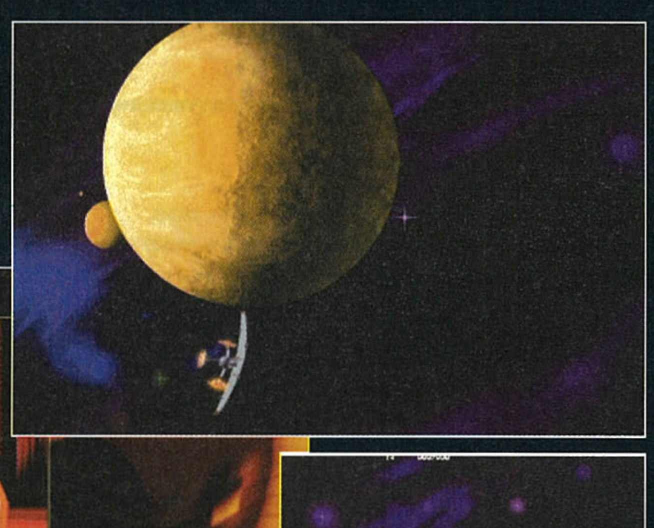
The Last Dynasty

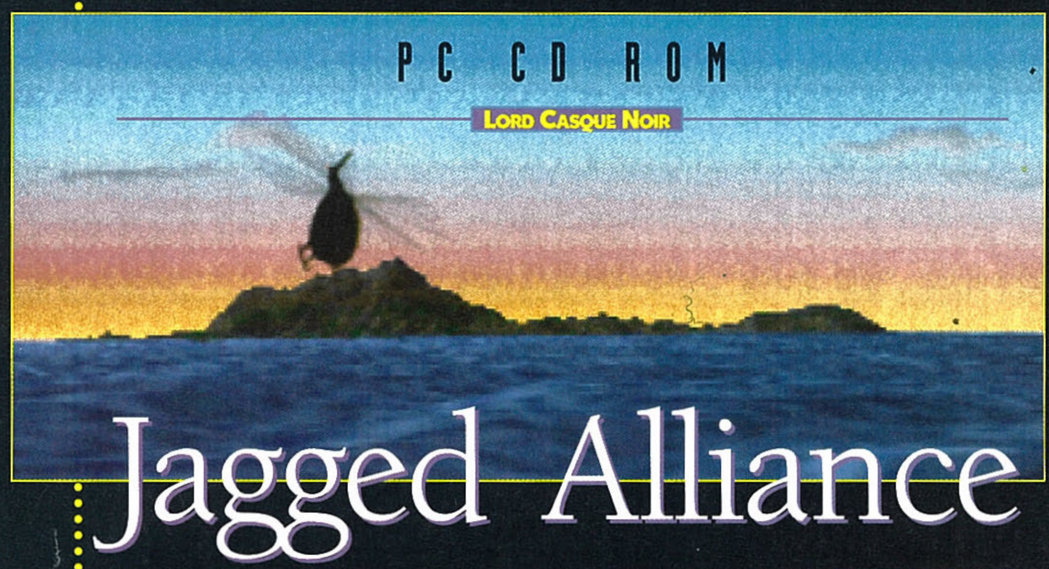


EDITEUR : Sierra
DISTRIBUTEUR : Coktel Vision (1) 46.01.46.00 :
STANDARD : PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE : Avril

Annoncée depuis maintenant plus de six mois, la dernière super production de Coktel Vision arrive enfin à terme. Bien que l'on vous en ait déjà dit deux mots, je vous rappelle brièvement le scénario. Mel et Dok sont dans un bateau, Mel tombe à l'eau... bizarre, je dois me gourer quelque part. Ah oui, nos deux compères, alors qu'ils se baladaient tranquillement sur le Mont Chauve se voient subitement agresser par deux énormes vaisseaux, l'un d'eux les emportant bien loin de cette pauvre terre, dans la galaxie de Velton. C'est alors que Mel apprend en fait qu'il n'est qu'un vulgaire extraterrestre comme l'on en rencontre somme toute tous les jours et que son ami Dok a pour charge de veiller sur lui. Le père de Mel, Yannis Raauq, responsable de la descendance de la dynastie Raauq, avait, sous la menace de Iron, envoyé ses deux fils en deux points opposés de la galaxie après leur avoir légué à chacun une partie de "l'intégrale connaissance". Hélas, Iron ayant retrouvé Lek, le deuxième fils de Yannis, Mel court un grand danger. Il s'enfuit avec son compagnon Dok à l'autre bout de la galaxie. Et dire que Coktel pense vraiment que l'on va gober cette histoire ! C'est qu'on me le fait pas à moi, le coup des gosses de l'espace ! On a déjà essayé de m'avoir avec des cochons, alors vous pensez...

La réalisation de The Last Dynasty s'appuie sur les nombreuses techniques développées par Coktel pour ses jeux précédents. À l'instar de Lost In Time, on y retrouve des écrans au graphisme classique, des séquences vidéo, une partie aventure en images de synthèse, mais aussi de l'action pure et dure avec des phases de combats à la Wing Commander. Forte de ces expériences, l'intégration de ces éléments au sein d'un seul et même jeu est encore plus poussée que dans Inca 2. Effets spéciaux à tout va, des centaines de séquences 3D, des voix françaises synchronisées, une partition musicale orchestrée avec panache ... Bref, la totale ! De plus, le moteur – désormais terminé qui sert lors des combats en 3D – s'avère largement plus performant que celui d'Inca et étonnamment rapide compte tenu de l'utilisation du SVGA et de son interface modulable en temps réel. Le tableau de bord est en effet constitué de petites fenêtres amovibles et transparentes que le joueur peut, de fait, manipuler à volonté. Le moins que l'on puisse dire, c'est que c'est vraiment très beau. Citons enfin quelques améliorations comme le chargement sans interruption (pas d'attente même en jouant à partir du CD). Reste à savoir si le jeu ne manquera pas un peu de piquant, chose que seul le test sera à même de nous révéler.





Jagged Alliance

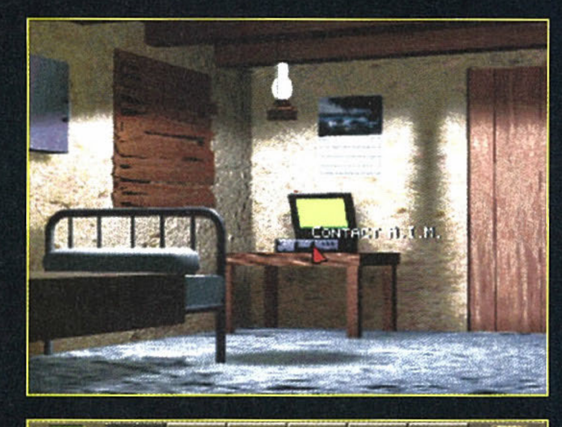
EDITEUR :
Sirtech
DISTRIBUTEUR :
PPS
(1) 43.59.47.47
SORTIE PRÉVUE :
Mai 1995



En préparation depuis maintenant près de deux ans, Jagged Alliance renoue avec les jeux de stratégie/action du style de Sabre Team. Vous êtes responsable d'un groupe d'intervention situé sur l'île de Metavira. Anciennement réservée aux essais nucléaires, elle abrite désormais un centre de recherche unique au monde. Dirigé par Brenda Richards et son père Jack, ce centre extrait la sève des arbres qui y poussent et fournit une substance indispensable à la création du plus précieux des médicaments, un antibiotique capable de lutter contre une maladie infantile dégénérescente (NDLR : Dans la réalité, tous les enfants dégénèrent. Ça s'appelle "devenir adulte"). Seulement voilà, cette substance étant unique, de nombreux laboratoires aimeraient s'approprier Metavira, source d'une immense fortune. Sous la menace de Lucas Santino, un chercheur mal intentionné, Brenda fait appel à vos services pour défendre son territoire. Vous voilà donc en charge du recrutement d'une équipe de mercenaires. Lorsque c'est chose faite, vous devez partir à la recherche de certains objets, localiser les positions adverses, procéder à des sabotages et libérer peu à peu les lieux. Mais Jagged Alliance est bien plus riche qu'il en a l'air. Vous allez devoir gérer les revenus issus des récoltes de l'île et adapter les dépenses en fonction de la rentabilité de vos missions, en modifiant par exemple les salaires des soldats. L'action se déroule en vue satellite. Contrairement aux autres jeux de ce type, il n'existe aucun système de tour, et une partie se déroule de la même façon que dans Dune II. De même, la partie aventure joue un rôle important et il vous faudra effectuer pas mal d'actions indirectement liées au but final. Bref, tout cela s'annonce tout simplement génial, avec, qui plus est, une intro sympa, des séquences cinématiques, près de 4 000 phrases digitalisées par une soixantaine de personnes et une durée de vie conséquente. Annoncé pour le mois de mai, Jagged Alliance devrait être, si tout se passe bien, entièrement traduit en français.





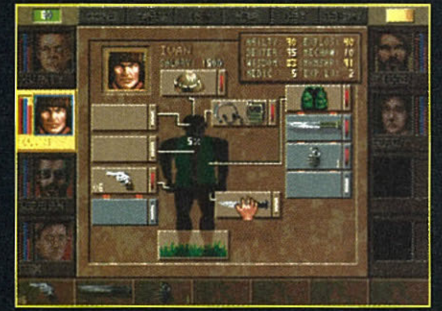














PC CD-ROM

IANSOLO

Heroes of Might and Magic

Encore un Might and Magic, cette saga dungeonienne qui en est à son 158e épisode ? Eh non, car avec Heroes of Machin les spécialistes du jeu de rôle-aventure font une incursion dans la stratégie. Heroes est donc un habile mélange des genres. Pour conquérir le royaume et abattre les trois adversaires dirigés par l'ordinateur, il ne faudra pas seulement réussir les bastons mais aussi faire preuve de qualités de gestionnaire. Par exemple, on peut construire des écuries pour les licornes, un puits, une armurerie pour améliorer son château-fort (ça ressemble à Masters of Magic). Les combats sont représentés en vue isométrique à la manière de War Hammer. C'est très beau avec d'énormes sprites de personnages et de superbes sorts animés. Merci au graphisme en S-VGA très fin et coloré. Je le dis en bloc, messieurs les programmeurs, ne faites plus que des jeux en S-VGA. On déplace sa petite armée de nains de jardin sur une magnifique carte pour aller semer le bordel dans les châteaux et les ruines. Je n'ai plus qu'une chose à dire : pourvu qu'on puisse y jouer à plusieurs comme avec Warlords !

EDITEUR : New World Computing
DISTRIBUTEUR : PPS (1) 43.59.47.47
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Juin 95





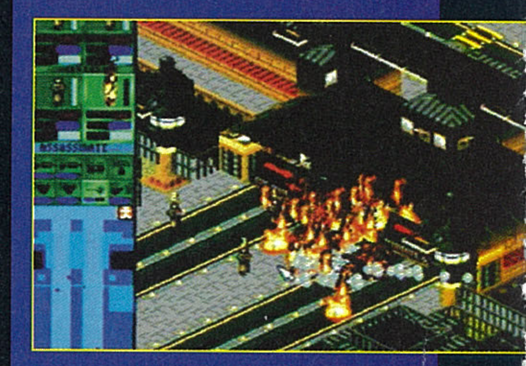




3DO

DEREK DE LA FUENTE

Syndicate



La vague d'adaptations des plus grands hits de Bullfrog sur 3DO se poursuit ! Après Theme Park, voici que Syndicate arrive en vue des côtes. Pour ceux d'entre vous qui ne connaîtraient pas encore ce qui fut, il y a deux ans, l'un des hits majeurs sur PC et Amiga, il convient de rappeler que Syndicate est un logiciel mêlant avec bonheur gestion et combats. À la tête d'une équipe de mercenaires bénéficiant d'améliorations bioniques, le but sera pour vous de remplir certaines missions pour le compte d'un syndicat du crime auquel vous êtes affilié. Cela va du kidnapping au sabotage en passant par l'assassinat pur et simple, selon les cas. Chaque parcelle de territoire conquise à la suite d'une telle mission vous rapporte ensuite de l'argent que vous utiliserez afin de faire progresser la recherche scientifique. Nouvelles armes, nouveaux implants neuronaux ou bras mécaniques, vos hommes (et femmes) ressembleront bientôt plus à Schwarzenneger dans "Terminator" qu'à Al Pacino dans "Scarface" !



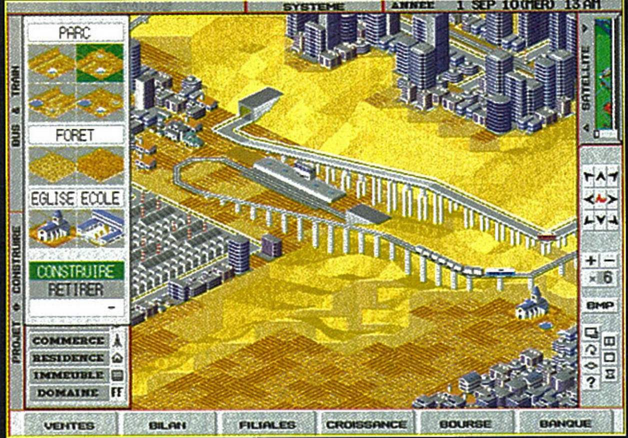


EDITEUR : Bullfrog
Distributeur : Electronic Arts (16) 72.17.07.83
STANDARDS : 3 DO
SORTIE PRÉVUE : Avril 95

PC - PC CD ROM

LEO DE URLEVAN

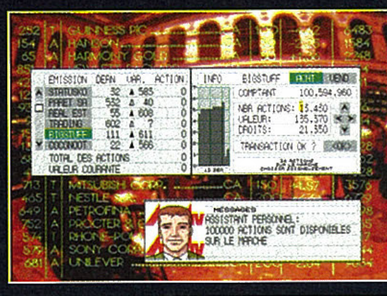
A IV Networks

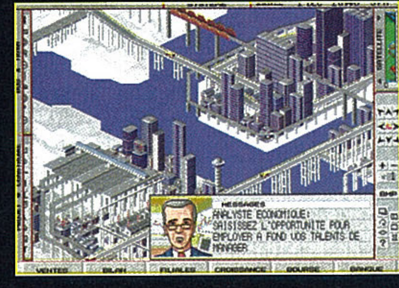


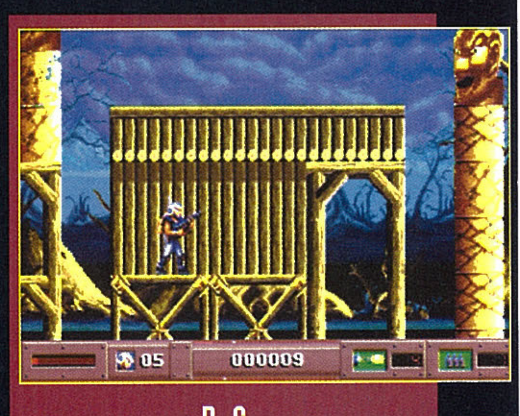
DISTRIBUTEUR : Infogrames (16) 78.03.78.46 **PRÉVU SUR :** PC CD-ROM et PC **DISPO :** Avril

Nous vous avions déjà parlé de ce soft lors de notre reportage à Villeurbanne, dans les locaux d'Infogrames. Cela n'a en fait rien à voir avec Sim City 2000 ou Transport Tycoon comme on pourrait le penser. Vous vous foutez bien de vos concitoyens, de savoir s'ils sont contents ou pas de vos nouvelles constructions. En fait, ce qui vous préoccupe, c'est le pognon, l'argent et le flouze. Qu'est-ce t'en a à fout' des concitoyens ? Cela dit, ce sera grâce à eux que vous pourrez obtenir votre blé. Au départ, vous dirigez la troisième plus grosse société du monde, ce qui vous permet d'avoir un peu d'argent devant vous. Vous pourrez gérer des sociétés de transport, des complexes immobiliers, boursicoter à gogo et faire... À ce propos, il y a eu une modification depuis la dernière version : les valeurs en bourse étaient basées sur de véritables sociétés, mais comme le jeu incluait la possibilité de faire des OPA sur ces dernières, toutes les sociétés sont revenues sur leur décision de participer au jeu. En revanche, France Info est toujours présent. La version CD-Rom qui sortira plus tard inclura bon nombre de séquences vidéo et de photos. Les constructions ne seront pas simplement des endroits où récupérer du pognon ; il existe bon nombre d'événements qui pourront amenuiser ou servir à la crédibilité de vos établissements. Par exemple, si vous avez construit un stade, il se peut que l'équipe locale soit championne, qu'il y ait des hooligans, que l'on y organise les jeux olympiques et ensuite que la nation gagne ou perde. Si vous construisez des studios de cinéma, le premier film pourra dépasser le budget ou/et faire un flop ou bien remporter un oscar. Les exemples sont très nombreux. Des catastrophes ferroviaires se produiront si vous avez mis des trains sur la même ligne ; le journal en parlera : "Pas de victimes". Les auteurs ont évité de faire dans le sensationnalisme... On vous le redira lors du test final, mais il faut à tout prix lire la doc et ne pas foncer tête baissée dans ce jeu même s'il y un tutorial. Tout a été pensé dans les moindres détails. Cela donne une impression de réalisme qui a rarement été poussée à ce point-là. Un jeu concours est organisé, soit par modem, soit par téléphone (mettez le téléphone près de vos enceintes, le programme enverra un code vocal à un serveur et pas moyen de tricher) qui vous permettra de participer à une finale. De temps à autre, un titre de journal qui semble déplacé apparaîtra. Cela devrait vous donner des indications sur les actions qu'il faut acheter. Où commence la réalité, où s'arrête le rêve ?







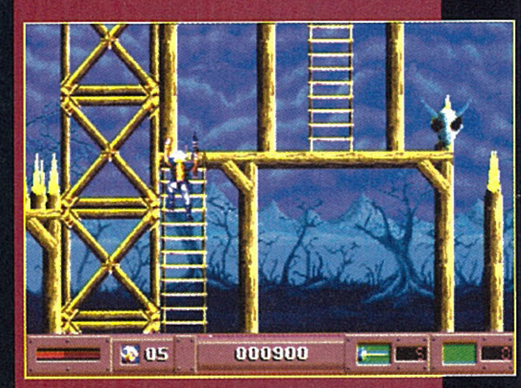


PC

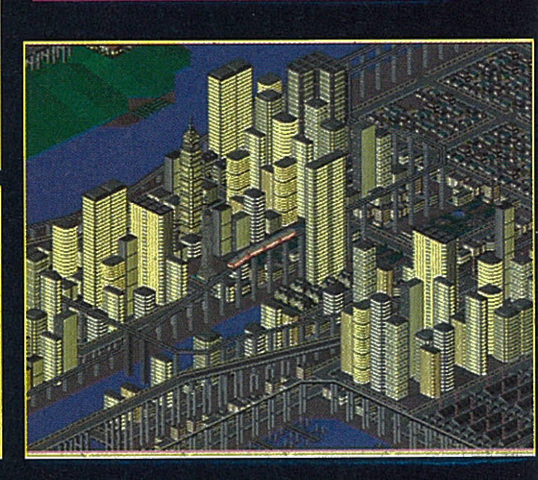
LEO DE URLEVAN

Shee queen

On est assez déconcerté par cette preview sortie de la préhistoire de la micro-informatique. Shoot-them-up à scrolling multi-directionnel, vous dirigerez une femme éprise de vengeance car ses amis ont été massacrés. Il y a un très grand décalage entre le dossier de presse et la préversion car le jeu doit en être à ses balbutiements. Dix niveaux seront présents sur le jeu avec des niveaux cachés et des séquences animées pour la fin de ceux-ci nous affirme-t-on. On vérifiera.



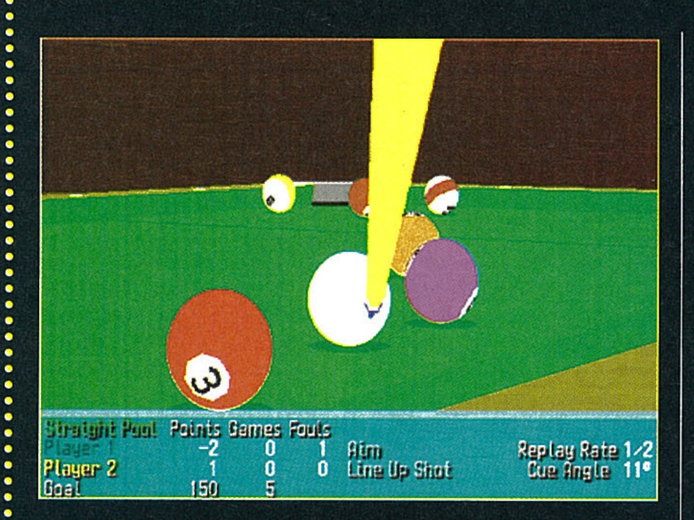
DISTRIBUTEUR : Psygnosis (1) 46 43 93 10 • **DISPO :** Avril



PC & PC CD ROM

LORD BOULE NOIRE

Virtual Pool

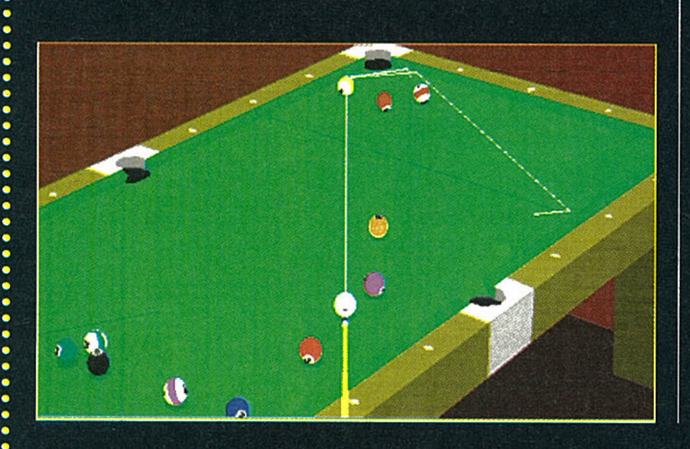


EDITEUR : *Interplay*
DISTRIBUTEUR : *Ubi Soft (1) 48.18.50.00*
SORTIE PRÉVUE : *Avril*

La seule évocation du nom de billard me procure une immense sensation. Les vibrations de la queue, le bruit des boules qui s'entrechoquent, l'odeur du cigare brassée par l'énorme ventilateur, je ne peux m'empêcher de penser à cette fameuse partie de 1968 que je disputais dans le Carnegie Hall de la Nouvelle-Orléans. Mon adversaire, Roger Peletier, était parvenu à entrer toutes les boules en une seule fois, mais restait la noire. Grandement perturbé par l'incroyable coup qu'il venait de faire, il tremblait comme une feuille et échoua au moment d'entrer cette dernière boule numéro 8 en déchirant le tapis sur une bonne trentaine de centimètres. Ah là là, sacré Roger ! Il mourut quelque temps après avoir mangé sa queue.

Virtual Pool est un billard en trois dimensions à l'instar de Jimmy White Snooker. Outre qu'il s'agit là d'un billard américain, la principale innovation vient de l'interface et de la représentation graphique. Jamais le maniement d'une canne ne m'a paru aussi facile. Tout a été pensé pour que le joueur retrouve les même impressions que lorsqu'il est devant une véritable table. Il est possible d'observer le tapis sous n'importe quel angle, d'appliquer des effets, d'orienter la canne, bref, la totale. Le graphisme en S-VGA paraît ne pas trop ralentir l'action, mais attention car les décors n'étant pas encore plantés, il se peut que la version finale soit desservie par de rares saccades, donc prudence. En ce qui concerne les fonctionnalités, les auteurs ont pris ce qui se faisait de mieux chez les concurrents et l'ont inclus dans leur soft. C'est ainsi que l'on pourra jouer en réseau par exemple, ou que la force du coup dépendra directement du mouvement de votre main sur la souris. Moi qui adore le billard, je sens que je vais être comblé.



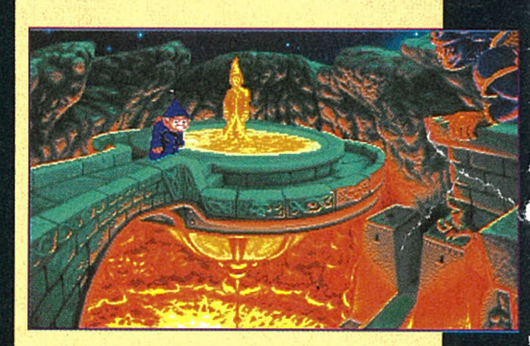




PC & PC CD ROM

DEREK DE LA FUENTE

Simon the Sorcerer 2



Peu de temps s'est écoulé depuis la sortie du premier Simon, sur PC et CD 32, et Adventure Soft nous présente déjà une version quasi définitive de Simon the Sorcerer 2. Non, Mike Wooddruffe, directeur des deux projets, n'a pas enchaîné une cinquantaine de programmeurs dans sa cave pour les faire travailler à coups de fouet, il a tout simplement créé un nouveau langage qui lui épargne une bonne partie du boulot de reprogrammation. Aussi loufoque et délirante que le précent épisode, cette aventure, inspirée dans son ergonomie et son graphisme des produits Lucas Art, propulse une nouvelle fois le p'tit Simon au royaume magique de Calysto. Pas une seule séquence d'action dans ce soft de pure aventure, mais une centaine de personnages animés aux dialogues digitalisés hilarants et de très nombreux casse-têtes et puzzles en tout genre.
Les défauts de la précédente version semblent avoir été corrigés ; cette fois, les sempiternels "Look at", "Open/Close" et autre "Push/Pull" ont été avantageusement remplacés par des icônes, et, profitant des capacités du CD, les animations sont bien plus fluides. Que les rares malheureux qui ne possèdent pas de lecteur CD se consolent, une version (charcutée) sortira également en disquettes.

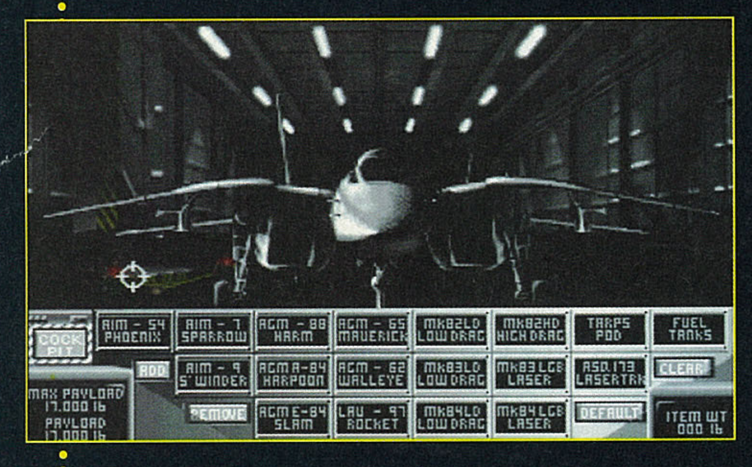
ÉDITEUR : *Adventure Soft*
DISTRIBUTEUR : *Ubi Soft (1) 48.18.50.00*
SORTIE PRÉVUE : *Mai*



PC CD ROM

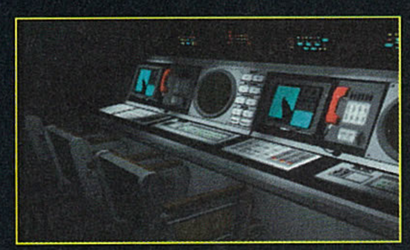
LEO DE URLEVAN

Combat Air Patrol



DISTRIBUTEUR : Psygnosis (1) 46.43.93.10
STANDARD : PC CD
SORTIE : AVRIL/MAI

Voici le tant attendu Combat Air Patrol, CAP pour les intimes. Après plus de deux ans de longue attente, on peut dire que ce soft nous aura fait saliver. Bien entendu, il n'est pas testable, c'est pour cela qu'il se retrouve dans les previews d'ailleurs, mais on ne peut qu'imaginer un résultat à la hauteur de nos espérances. Les phases de combats aériens – c'est un peu cela qui nous intéresse quand même – sont d'une très bonne facture, avec des animations rapides, et les détails au sol, même si l'on est loin de FS5, possèdent de belles textures. L'action se passe en janvier 1991, pendant la célèbre opération "Tempête du désert", avec sa belle division Daguet et son beau commandant Chouartscoff. On se souvient de l'importance de l'aviation américaine et sa non moins célèbre précision chirurgicale. Toute la presse en a parlé, mais bien sûr ces informations sont à mettre au conditionnel, mon cher Guillaume. Ooooh, un beau militaire gradé, on va lui donner des tanks et des avions miniatures et une carte, on va lui laisser faire mumuse tout seul, et pendant ce temps, on va le filmer. Même si l'info ressemblait à cela à cette époque, il est certain que les avions ont fait un travail qui a permis de régler le confit rapidement. Vous voilà donc parti à bord d'un porte-avions pour défendre votre pays. Bien entendu, chaque mission aura un objectif précis à remplir, il faudra équiper votre avion circonstanciellement selon l'objectif. Les décors, au relief marqué, seront générés au fur et à mesure de vos déplacements, de manière à ce que l'ordinateur n'ait pas à gérer d'immenses portions de terrains. Ainsi, les animations y ont gagné en souplesse. Mais il faudra attendre encore un tout petit peu !

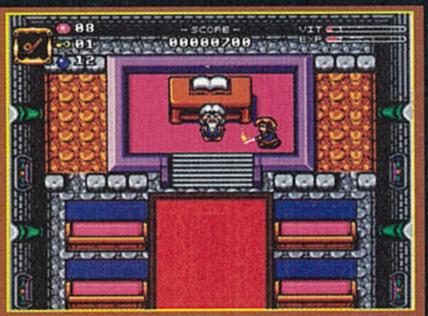










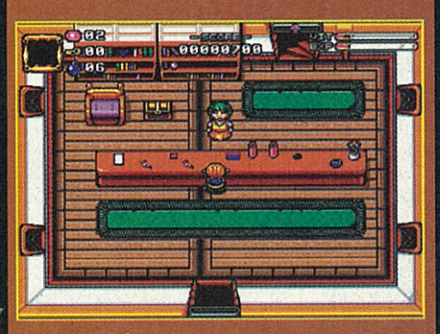


AMIGA 1200

DEREK DELA FUENTE

Speris Of Legacy

Annie Cordy, vous vous en souvenez ? "Tata Yoyo" ou "La Bonne du Curé" ? Eh bien, Speris of Legacy est un jeu de rôles qui ressemble à s'y méprendre aux Zelda qui firent la gloire des consoles Nintendo, alors qu'Annie Cordy était chanteuse. Vous y jouerez le prince Cho, dans sa recherche de Gallus, un prince revanchard qui décime les habitants de la merveilleuse contrée magique de Speris. Le soft est axé sur des dialogues à option semblables à ceux d'Ultima, et du coup je ne me rappelle plus du tout pourquoi je parlais d'Annie Cordy. Ah si ! parce que le héros s'appelle Cho, comme dans "Chaud Cacao".

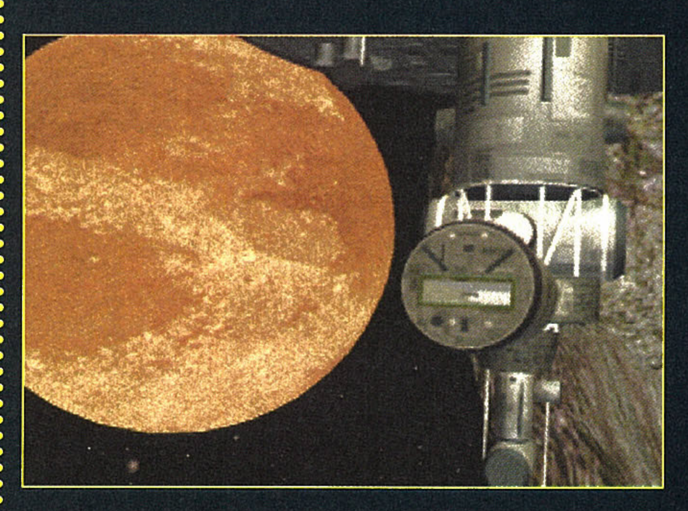


ÉDITEUR : Team 17
DISTRIBUTEUR : Ubi soft (1) 48.18.50.00
SORTIE PRÉVUE : Avril

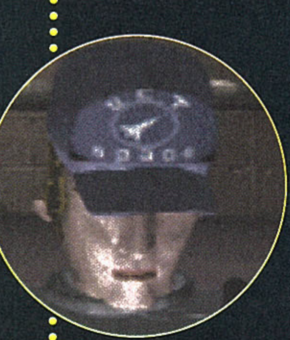
PC CD ROM

Derek Dela Fuente

Alien Virus

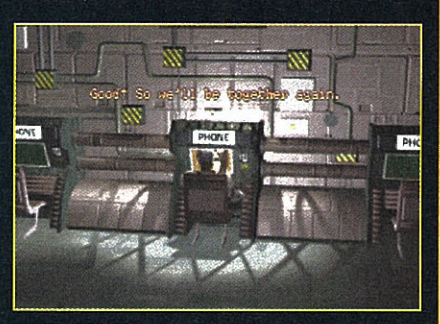


EDITEUR : I.C.E.
SORTIE PRÉVUE : Avril 95



Grâce à Alien Virus, vous allez pouvoir incarner un homme envoyé dans l'espace par la corporation à laquelle il appartient, pour y effectuer de l'extraction de minerais (encore des mines ! Décidément, on ne recule devant rien chez les éditeurs, ces temps-ci, pour amuser la galerie. C'est fou ce que l'on peut détourner comme mineurs à des fins ludiques !). Après de nombreux mois séparé de sa chère et tendre, notre héros décide de la contacter sur la station spatiale où elle travaille pour lui proposer une double démission simultanée. Devant son approbation, il se rend donc sur la base en question pour la retrouver, mais hélas, il ne trouve à son arrivée qu'un chaos indescriptible. Sa tâche – pardon, la vôtre – sera donc de retrouver l'élue de votre cœur, et accessoirement de résoudre le mystère auquel vous êtes confronté.

Parmi les principaux arguments dont dispose Alien Virus, on dénombre pas moins de deux heures de voix digitalisées en qualité CD, réalisées par neuf comédiens différents. D'après ICE, AV devrait être traduit pour ses sorties dans l'Hexagone et outre-Rhin. Les musiques n'en ont pas pour autant été traitées par-dessous la jambe, puisque le soft devrait bénéficier d'un environnement sonore inspiré du célèbre Imuse de Lucas, où les thèmes joués se font de plus en plus oppressants à mesure que le joueur se rapproche d'un danger. Graphisme de haute volée + bande sonore de qualité = hit assuré, c'est là l'équation pensée par ICE, à tel point qu'à l'heure où j'écris ces lignes, Alien Virus 2 et 3 sont déjà en cours de développement, tandis qu'AV4 existe lui aussi, sous forme de storyboard ! Optimiste, ICE ?









Amiga/Amiga 1200/CD32

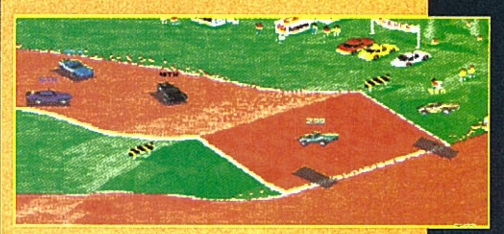
Derek Dela Fuente

Skidmarks 2





Acid Software, qui est sans aucune contestation possible l'éditeur le plus déjanté de la planète à l'heure actuelle, avait créé une immense surprise l'année dernière avec ce qui est devenu la référence ultime en matière de course de voitures miniatures, j'ai nommé Skidmarks. Devant le succès rencontré par ce dernier, il n'est guère étonnant de voir aujourd'hui un Skidmarks 2 se profiler à l'horizon. Cette nouvelle version reprendra grosso modo les caractéristiques et le moteur du premier volet, ce dont personne ne se plaindra tant la réalisation était exemplaire. Mais en plus des 12 circuits originaux, la même somme de nouveaux tracés sera rajoutée pour prolonger encore la durée de vie du logiciel. Pour ce qui est des véhicules, on s'est également beaucoup amusé chez Acid, puisque vous trouverez dans SM2 des Austin Mini, des Coccinelles, des Formule 1 et bien d'autres véhicules encore, tous modélisés en 3D sous tous les angles. Inutile de vous dire qu'à Joystick, nous attendons impatiemment l'arrivée de Skidmarks 2...



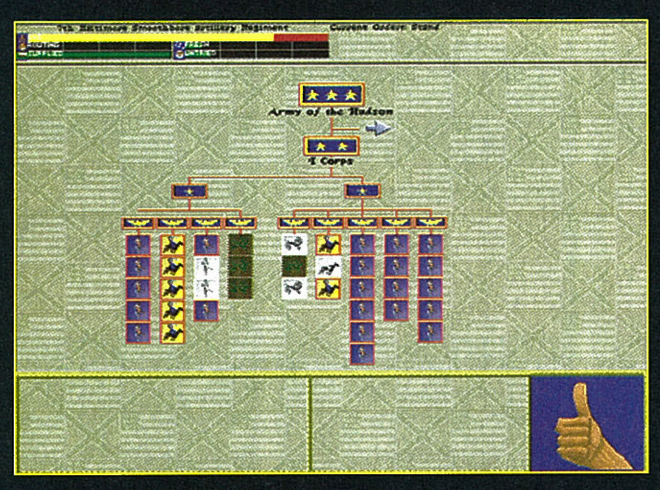
EDITEUR : *Acid Software*
DISTRIBUTEUR : *PPS : (1) 43.59.47.47*
SORTIE PRÉVUE : *Mars/Avril*

PC CD

Lord Casque Noir

The Civil War





Spécialisé depuis des années dans la production de wargames en tout genre, Empire innove non pas sur le fond mais sur la forme. The Civil War retrace la guerre civile qui opposa les troupes du général Grant avec celles du général Lee entre 1861 et 1865. Tout ceci n'a rien de bien original compte tenu du nombre de softs traitant déjà du sujet. Ce qui l'est plus, c'est la réalisation du produit. Inspiré du génial Field of Glory de Microprose, les concepteurs, qui sont d'ailleurs les mêmes (ce qui explique peut être cela), ont intégré à The Civil War un moteur 3D pouvant à tout moment générer une visualisation de la bataille sous plusieurs angles et à différents facteurs de zoom. Mais n'y voyez pas un simple plagiat. Le wargame d'Empire comporte une multitude d'options qui rendent le jeu d'une complexité rare. Vous allez donc devoir contrôler vos ressources, gérer les troupes et développer des stratégies en incluant des éléments comme les moyens de transports (bateau, train, route) ou le type d'armement à déployer. Un nouveau système d'intelligence artificielle appelé ICCI se charge de gérer les troupes de l'ordinateur avec brio. Avec ? Oui je sais, Clavier l'a déjà faite. Afin que le débutant n'y perde pas trop son latin, un tutorial accompagné d'une banque de données historiques vient compléter l'ensemble. La béta version de The Civil War ne comporte pas encore de sons, et les voix sont toujours en anglais, ce qui en théorie ne devrait pas être le cas de la version finale. Toujours est-il qu'elle laisse présager un excellent wargame.

EDITEUR : *Empire*
DISTRIBUTEUR : *Ubi-Soft (1) 48.18.50.00*
STANDARDS : *PC CD*
SORTIE PRÉVUE : *Mars 95*







Guide d'

Voici un récapitulatif de tous les jeux testés

ALIEN OLYMPICS

TEST Page 81 — PC



SIMULATION DE SPORTS

EDITEUR : MINDSCAPE
TEL : (16) 99.79.66.48
NOTICE : FRANCAIS, 8 JOUEURS MAXI, 2 JOUEURS SIMULTANES, DISPO SUR PC.

TECHNIQUE 40 — INTERET 45

UP
- les aliens ont des têtes plus ou moins rigolotes

DOWN
- Une jouabilité affreuse



A.T.R

TEST Page 76 — Amiga



COURSE DE VOITURES

EDITEUR : TEAM 17
DISTRIBUTEUR : TEAM 17
NOTICE : VF
2 JOUEURS EN SIMULTANÉ, 6 JOUEURS EN "POULES"
PREVU SUR : PC
CONFIG MINIMUM : 1 MO DE RAM

TECHNIQUE 80 — INTERET 85

CONCLUSION
Beau, rapide et jouable, ATR ne connaît qu'un seul maître, un certain Skidmarks...

UP
- La qualité de l'animation.
- 40 circuits différents !
- Irrésistible à deux.

DOWN
- Pas de multi-fenêtrage.
- Les tracés montagnards un peu confus.

ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS

TEST Page 114 — A1200/A4000



RÉFLEXION

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR : PSYGNOSIS
TELEPHONE : (1) 46.43.93.10
NOTICE VF
DISPONIBLE SUR : PC/PC CD-ROM
PREVU SUR : A500/A600

TECHNIQUE 60 — INTERET 82

CONCLUSION
Le meilleur Lemmings à ce jour, mais ces multiples déclinaisons ne commencent-elles pas à sentir un peu le réchauffé ?

UP
- Les Lemmings plus grands.
- Le graphisme AGA.
- L'utilisation d'objets.

DOWN
- A force de compter les Lemmings, on finit par s'endormir...

BC RACERS

TEST Page 108 — PC, PC CD ROM



COURSE DE SIDE CARS

DISTRIBUTEUR : CORE DESIGN
TEL. : (19-44) 13.32.29.77.97
NOTICE : FRANCAIS, 1 OU 2 JOUEURS, CONFIG : 486 À 33 MHZ, DISPONIBLE

TECHNIQUE 80 — INTERET 85

CONCLUSION
Un rallye de side-car qui met en scène des vedettes de la pop music et rend ainsi le tout fort amusant. Vaut le détour. Cela dit, c'est très rapide..

UP
- Les personnages et le contexte
- La rapidité et la jouabilité.

DOWN
- Ca reste une course de véhicules.

BIOFORGE

TEST Page 120 — PC PC CD ROM



AVENTURE/ACTION

EDITEUR : ORIGIN
DISTRIBUTEUR : ELECTRONIC ARTS
NOTICE EN VF, 1 JOUEUR, 486 DX2/66 MINIMUM, MÉMOIRE VIVE NÉCESSAIRE: 8 MO, PLACE DISQUE DUR: 6 À 55 MO.

TECHNIQUE 85 — INTERET 87 DX2 — INTERET 92 PENTIUM

CONCLUSION
Si seulement Origin offrait un Pentium avec Bioforge! Car tous les ingrédients du bon jeu d'aventure sont là: ambiance, scénario, combats trépidants et énigmes.

UP
- Le scénario techno
- L' ambiance gore
- Le graphisme /les animations
- Bon dosage action/aventure
- La musique et les voix en VF.

DOWN
- Pas d'ombres portées des personnages
- Temps de chargement quand on change d'étage
- Tout le monde n'a pas un Pentium

BOBBY FISCHER TEACHES CHESS

TEST Page 74 — PC CD ROM

ÉCHECS

EDITEUR: MISSION STUDIO
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT
TÉLÉPHONE: (1) 48.18.50.00
NOTICE VO , 1 JOUEURS, 486 DX 33 S-VGA CD-ROM

TECHNIQUE 78 — INTERET 75

CONCLUSION
Voilà un produit intéressant qui aurait grandement gagné à être intégralement traduit en français.

UP
- Historique des échecs.
- Leçons commentées.

DOWN
- Pas d'échiquier 3D en mode jeu.
- Pas de traduction des leçons.

BUREAU 13

TEST Page 98 — PC CD ROM



AVENTURE

EDITEUR: TAKE 2
DISTRIBUTEUR: GAMETEK
TÉLÉPHONE: (16) 72.02.59.24
NOTICE VF, 1 JOUEUR, 486 33 CD

TECHNIQUE 76 — INTERET 82

CONCLUSION
En dépit de son thème lié au paranormal, ce jeu plaira à tous les amateurs du genre aventure.

UP
- Le scénario
- Les énigmes
- L'interface

DOWN
- La musique
- Certains déplacements

CHAOS CONTROL

TEST Page 126 — CDI FMV



JEU DE TIR

EDITEUR: PHILIPS MULTIMEDIA
DISTRIBUTEUR : PHILIPS MULTIMEDIA
TELEPHONE : (1) 47.28.51.00
NOTICE VF - NBR DE JOUEUR : 1 - PREVU SUR PC

TECHNIQUE 85 — INTERET 75

CONCLUSION
Malgré une trop grande simplicité d'action, on a envie de terminer le jeu, ne serait-ce que pour profiter des excellentes images de synthèse. Mieux que Kether !

UP
- Le graphisme
- Le nombre d'ennemis

DOWN
- Trop peu de musique
- L'action est limitée
- Certains déplacements.

DAWN PATROL

TEST Page 90 — AMIGA



SIMULATION

EDITEUR : EMPIRE
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TELEPHONE : (1) 48.18.50.00
NOTICE VO - 1 JOUEUR - CONFIG. MINI. A500 1 MO DE RAM - CONFIG. REC. A1200, HD, 2 MO RAM - DISPO SUR PC & PC-CD-TESTE DANS JOY N° 55

TECHNIQUE 83 — INTERET 80

CONCLUSION
Quelques défauts de conception l'empêchent de se hisser au plus haut rang. Cela ne vous empêchera pas de prendre du plaisir aux commandes de ces vieux coucous.

UP
- La représentation des avions.
- L'originalité de la présentation.
- Le nbre de missions.

DOWN
- Saccadé sur A500.
- Un pilotage approximatif.
. Une ergonomie mal étudiée.

DRUG WARS

TEST Page 96 — PC CD ROM



ARCADE

EDITEUR: AMERICAN LASER GAMES
NOTICE VO - 1 JOUEUR - CONFIG. MINI 386 SX 25, CD SIMPLE VITESSE - PREVU SUR MAC ET 3DO

TECHNIQUE 40 — INTERET 10

CONCLUSION
A n'en point douter, Mad Dog Mc Cree aurait largement suffi. Ce n'est pas l'avis de son éditeur qui nous propose ce cinquième jeu sans aucun intérêt.

UP
- La taille de la fenêtre vidéo.
- La drogue, c'est de la daube.

DOWN
- Sans intérêt.
- Jouez-y plutôt en arcade.

achat

ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.



DEATH MASK

TEST Page 94 | **CD32**



SHOOT'EM UP 3D

EDITEUR : ALTERNATIVE SOFTWARE

TECHNIQUE 20 | **INTERET 60**

CONCLUSION

Beurk !



DOMINUS

TEST Page 72 | **PC CD-ROM**

WARGAME/ARCADE

EDITEUR : US GOLD
TELEPHONE : (1) 41.06.96.70
NOTICE EN ANGLAIS, 1 JOUEUR
CONFIG: 386 AVEC 4 MO DE RAM
PLACE DISQUE DUR: 37 MO
CARTES SON: ADLIB, SOUND CANVAS, MT 32, SOUNDBLASTER

TECHNIQUE 65 | **INTERET 62**

CONCLUSION

Dominus est truffé de bonnes idées, mais on a du mal à se passionner car la réalisation manque de jouabilité, et l'interface d'ergonomie.

UP
- Quelques bonnes idées : créer des sorts et des trappes, croiser les monstres.

DOWN
- Manque de jouabilité.
- L'interface ne facilite pas la tâche du joueur.

EXTRACTORS

TEST Page 80 | **PC CD ROM**



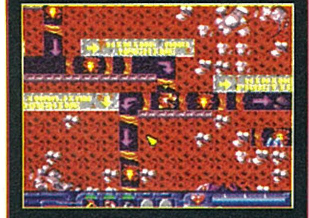
REFLEXION/ACTION

EDITEUR : MILLENIUM
DISTRIBUTEUR : PPS
TEL : (1) 43.59.47.47
MACHINE : PC CD-ROM, CD32

TECHNIQUE 60 | **INTERET 65**

UP
- Grandeur des niveaux.

DOWN
- Lenteur du scroll pas très beau.



FLINK

TEST Page 58 | **CD 32**



PLATES-FORMES

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR : PSYGNOSIS : (1) 46.43.93.10
NOTICE VF - 1 JOUEUR

TECHNIQUE 85 | **INTERET 81**

CONCLUSION

Extrêmement riche, beau à mourir, l'amateur de jeux de plates-formes en aura pour son argent, et ce malgré une jouabilité qui aurait mérité bien plus de soin.

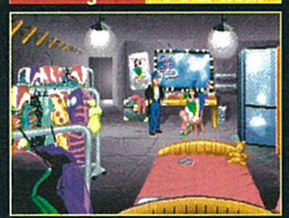
UP
- Le graphisme
- La richesse du jeu
- La durée de vie

DOWN
- Le maniement délicat de Flink
- Pas de sauvegarde possible

Guide d'achat

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

TEST Page 68 — **PC CD ROM**



GENRE : AVENTURE

EDITEUR : RENEGADE
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
TÉL. : (1) 53.68.10.10
NOTICE : FRANÇAIS, 1 JOUEUR,
CONFIG : 486 SX 33
PRÉVU : MAI

TECHNIQUE 75 — **INTERET 80**

CONCLUSION
Même si l'on a une impression de déjà vu on n'en apprécie pas moins la substance et on commence à l'aimer au bout d'une demi-heure. Il possède une longue durée de vie, mais ne parvient pas au niveau de Guilty ou de Discworld.

UP
- Humour décapant
- Interface simple
- Le graphisme, BD
- Les voix en VF
- Difficulté, progressive

DOWN
- Les scrolls, pas terribles
- On met un certain temps à rentrer dans l'aventure.

FLIGHT UNLIMITED

TEST Page 50 — **PC CD ROM**



SIMULATION

EDITEUR: LOOKING GLASS TECHNOLOGIES
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT
TÉLÉPHONE: (1) 48.18.50.00
NOTICE VF, 1 JOUEUR, 486 DX2 VLB 8 MO DE RAM

PENTIUM : 92

TECHNIQUE 90 — **INTERET DX2 : 80**

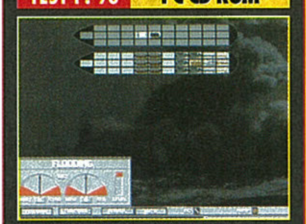
CONCLUSION
Voilà un jeu aussi beau qu'annoncé, et plus rapide que prévu. Si l'envie vous prend de voler dans un environnement plus ludique que FS5, voilà le produit idéal.

UP
- C'est beau c'est beau c'est beau c'est beau
- Le son
- L'originalité
- Le réalisme
- Les menus

DOWN
- C'est trop gourmand

GREAT NAVAL BATTLES III

TEST P. 96 — **PC CD ROM**



WARGAME NAVAL

EDITEUR : SSI
DISTRIBUTEUR : MINDSCAPE
TEL : (16) 99.79.66.48
CONFIG RECOMMANDÉE : 486/33, CARTE SVGA 512 KO ET DRIVER VESA
CARTES SONS : ARIA, WAVEBLASTER, SOUNDMAN WAVE, SOUNDBLASTER (SAUF AWE)

TECHNIQUE 70 — **INTERET 65**

CONCLUSION
Définitivement, GNB3 s'adresse aux moines de l'espace qui restent enfermés six mois dans leur vaisseau avant d'arriver sur Hypérion. Non-spécialistes, passez votre chemin !

MORTAL KOMBAT 2

TEST Page 82 — **PC**



BASTON

ÉDITEUR : ACCLAIM
DISTRIBUTEUR : ACCLAIM
TÉLÉPHONE : (1) 49 53 00 04
NOTICE : VF
CONFIG MINIMUM : 386DX 33 MHZ
RECOMMANDÉE : 486DX2 66 MHZ CONFIG
DISPONIBLE SUR : AMIGA / PC CD-ROM

TECHNIQUE 88 — **INTERET 85**

CONCLUSION
Si vous affectionnez les beat'em up, MK2 sur PC ne vous décevra pas, car il est le meilleur représentant de ce style de jeu sur PC. Une référence !

UP
- Le graphisme.
- Toutes les fatalités et personnages secrets de l'arcade !
- Sanglant à souhait.

DOWN
- Les musiques sont quelconques.

NBA LIVE 95

TEST Page 82 — **PC CD**



BASKET

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR : ELECTRONIC ARTS
TELEPHONE : (16) 72.17.07.83
NBR DE JOUEURS : 1 À 4 ; NOTICE : VF; TESTÉ SUR : 486 DX2;
CONFIGURATION MINI : 386DX40
DISPONIBLE SUR : CONSOLE

TECHNIQUE 86 — **INTERET 92**

CONCLUSION
Que vous soyez ou non un adepte de basket, vous ne pourrez regretter votre achat. La meilleure simulation de ce sport sur PC.

UP
- Une excellente jouabilité (sauf à la souris)
- Une présentation soignée
- Une bande-son irréprochable

DOWN
- Le temps est pourri
- J'ai cassé mon bec
- Ah si, euh... ah ben non en fait !

PINBALL FANTASIES DELUXE

TEST Page 94 — **PC et CD-ROM**

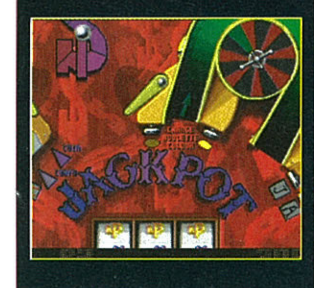


FLIPPERS

EDITEUR : 21ST CENTURY ENTERTAINMENT
DISTRIBUTEUR :
CONFIG MINI : 386DX 33 MHZ

TECHNIQUE 60 — **INTERET 75**

CONCLUSION
Ça sent la récup.



RENEGADE, BATTLE FOR JACOB'S STAR

TEST Page 84 — **PC CD ROM**



COMBAT DANS L'ESPACE

EDITEUR : SSI (16) 99.79.66.48
NOTICE : ANGLAIS, 1 JOUEUR, 486 À 33 MHZ (66 RECOMMANDÉ), DISPO SUR PC

TECHNIQUE 92 — **INTERET 88**

CONCLUSION
Après les somptueux X-Wing, Tie Fighter et Wing Commander 3, Renegade frappe très fort. Ce serait une véritable bombe s'il possédait des séquences vidéo comme dans WC3, car sans que ce soit dramatique, l'intérêt en pâtit. Pour la prochaine fois peut-être !

UP
- Animations.
- Les voix digitalisées.
- Durée des missions.
- Gestion de l'équipe.
- Clarté des menus.

DOWN
- Les accès CD assez longs.
- La répétitivité lors de la mission proprement dite.

SUPERFROG

TEST Page 110 — **PC**



PLATE-FORME

EDITEUR) : TEAM 17
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT (1) 48.18.50.00
NOTICE VF- 1 JOUEUR - CONFIG. MINI. 386 DX 33 - TESTÉ SUR 486 DX2 66 - DISPO SUR AMIGA - TESTÉ DANS JOY 38 - PRÉVU SUR CRAY III
MEGASTAR

TECHNIQUE 85 — **INTERET 88**

CONCLUSION
Les choses simples sont souvent les meilleures. SuperFrog bénéficie d'une réalisation très classique, mais ô combien réussie. De l'action à l'état brut, comme l'on aimerait en voir plus souvent.

UP
. La jouabilité parfaite
. Le scrolling fluide
. La durée de vie

DOWN
. Code de sauvegarde trop difficile à obtenir
. Bug avec certaines cartes vidéo
. La documentation

VIRTUA CHESS

TEST Page 104 — **PC - PC CD**



REFLEXION

TESTÉ PAR: SEB
NOTICE VF
2 JOUEURS
486/33
CD DOUBLE VITESSE - MEGASTAR

TECHNIQUE 90 — **INTERET 90**

CONCLUSION
Moi qui suis amateur d'échecs, de faible niveau mais plein d'espoirs, j'ai adopté Virtua Chess. À mon avis, le meilleur programme du genre, le plus agréable, original et complet.

UP
- Le multi-fenêtrage bien pensé, rapide et pratique.
- Nombreux niveaux, adaptés aux débutants.
-La 3D temps réel qui devient enfin jouable.

DOWN
- L'absence de jeu à deux par liaison null-modem

X-COM

TEST Page 116 — **PC**

WARGAME/GESTION

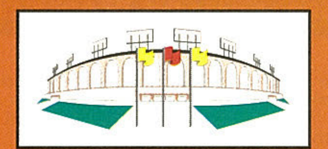
EDITEUR : MICROPROSE
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT (1) 48.18.50.00
NOTICE VF, CONFIG RECOMMANDÉE 386 DX, 15 MO DE DISQUE DUR

TECHNIQUE 80 — **INTERET 91**

CONCLUSION
Bien que très similaire à UFO, il est doté de décors plus variés, d'une plus grande profondeur et d'une plus grande durée de vie.

UP
- Concept toujours aussi efficace
- Nouveaux plans, armes et décors plus riches
- Musique envoûtante
- Intelligence et variété des attaques des aliens
- Durée de vie

DOWN
- Phase d'interception parfois pénible
- L'interface aurait pu être simplifiée
- Pas de refonte du programme depuis UFO



ILS ONT GAGNÉ

Il y a tous les mois de très nombreux lots à gagner sur le 3615 JOYSTICK. Vous aussi, tentez votre chance et participez à nos concours primés.
Nous publions ici un court extrait de la liste des gagnants des six derniers mois.

AU JEU DU VRAI/FAUX

- Une console PSX et son jeu Ridge Racer: Sylvestre Bauhain (75)
- Un abonnement d'un an: Vincent Delmas (94)
- 180 crédits 3614: Jean-Philippe Bertho (31), Eric Simon (91), Fabrice Amati (93), Christophe Nguyen (94), Dominique Herault (34), Edwin Yuam (75), Christophe Bisson (94), Mathieu Rave (75)
- 60 crédits 3614: Robert Blatos (99), Ardeshir Ross (75), Jean Marie Bonnefont (77), Stephane Stratigeas (13), Thierry Mechain (64), Siegfried Thouvenot (75), Tex Murphy (99), André Hodos (92), Gérard Vico (93), Walid Sadfi (63)

AU JEU DU MEMORY

- Un abonnement d'un an: Mathieu Rave (75), An-Lin Weng (93), Alice Cardoso (94), Siegfried Thouvenot (75), Nicolas Caillard (31), David Blondeau (75), Lilian Arnaud (50), Didier Thebault (49), Yann Le Meur (21), Jérémy Bertomeu (75), Samba Carama (95), Nicolas Caillard (31)
- Un transistor FM de poche: Ardeshir Ross (75), Jean-Pierre Mazur (81), Laurent Ferrandiz (13), Jean-Pierre Laroche (03), Olivier Woyteau (78), Denis Hemon (95), Siegfried Thouvenot (75), Philippe Durival (69), Marc Antoine Robert (75), Guy Huot-Sordot (13), Jean-Pierre Laroche (03)
- 200 crédits 3614: Gérard Vico (93), Arnaud Durafour (68), Laurent Raufaste (81), Laetitia Herent (59), Claude Bento (75), Mathieu Rave (75), Olivier Gentile (78), Jean Sébastien Fourquet (62), Raphaël Andre (93), Hervé Léon (03), Jérémy Bertomeu (75)
- 120 crédits 3614: Robert Blatos (99), Frédéric Maciejewski (08), Laurent Raufaste (81), Lionel Pigaglio (84), Charly Oudy (91), Cyril Foussat (92)

AU JEU DU DICO-DÉFI

- Une console Gameboy: J-P Calleja (06), Louis Rouxel (93), Eric Maisonobe (95), Richard Fourcault (25), Jean-Pierre Eymeryan (83), Eric Maisonobe (95)
- 500 points Joy: Michel Tran (93), Didier Thebault (49), Laurent Delafosse (26), Jean Pierre Laroche (03), Thierry Laurent (13)
- 120 crédits 3614: Jean-Yves Bongrand (94), Guy-marie Maume (76), KLF, Iansolo, Olivier Gentile (78)
- 60 crédits 3614: Laurent Ferrandiz (13), Cédric Florimond (73), Louis Rouxel (93), Jean Pierre Laroche (03), SORCERER, Chris Savoldelli (86)

AU JEU DE LA PHRASE CODÉE

- 1000 points Joy: Yannick Darrats (32), Nico Pochard (45), Thierry Daffix (63), François Motte (13), Nico Pochard (45), Emmanuel Gathier (73)
- 750 points Joy: Olivier Laroche (95), Julien Huguet (33), Jean-Luc Minguella (13), François Motte (13), Philippe Durival (69), Sylvain Chipaux (92)
- 500 points Joy: Eric Michel (24), Olivier Laroche (95), SCPJ, Joseph Cuzzupi (67), Cyril Foussat (92), Eric Michel (24)
- 120 crédits 3614: Christian Fabre Garrus (92), Jean Pierre Laroche (03), Nicolas Caillard (31), Anthony Besnault (75), Nicolas Caillard (31), Olivier Laroche (95)
- 60 crédits 3614: Jacky Guerit (59), Olivier Beyssac (33), Morgan Varona (92), Lucky Gilles, Antoine Noal (14), Maurice Grenier (95)

AU JEU DU VRAI/FAUX

- Une console Saturn et son jeu Virtua Fighter: Jean-Pierre Laroche (03)
- Un abonnement d'un an: Marcel Colin (92)
- 180 crédits 3614: Franck Scemama (75), Jean-Paul Mignard (31), Fabrice Brochart (75), Jacky Guerit (59), Pierre-Olivier Fluder (38), Olivier Paulides (13), Brigitte Girault (14), Romuald Balluais (22)
- 60 crédits 3614: Jean Marc Perez (28), Laurent Levert (29), Nico Pochard (45), Cédric Sabras (06), Benjamin Leperchey (75), Stéphane Magiera (59), Christian Moricet (75), Olivier Cumenal (24), Jean-Marie Bonnefont (77), Maxime Genot (88)

AU JEU "LEMO KIFO"

- Un kit Creative Labs: Siegfried Thouvenot (75)
- 1500 points Joy: Marlène Dupart (45)
- 750 points Joy: Olivier Laroche (95)
- 120 crédits 3614: Michel Coquard (52), Olivier Cumenal (24), Manuel Hirsch (75), Romuald Esselin (78), Vassili Vaugeois (93), Kevin Eeckman (94), Morgan Varona (92)
- 60 crédits 3614: David Blondeau (75), Lilian Arnaud (50), Walter Urbaniak (59), Nico Pochard (45), Nicolas Desloire (91), Patrice Gimbert (92), Patrick Bunino (75), Franck Bordier (94), Fabrice Hermand (06), Jean pierre Vitulli (54)

AU JEU DES CHAUVES

- Une console 3DO: Jean-Philippe Bertho (31)
- 1500 points Joy: Alexandre Viard (74)
- 750 points Joy: Yannick Darrats (32)
- 120 crédits 3614: Nathalie Solda (32), François Lagarde (34), Manny, Morgan Varona (92), David Jacquey (68), François Lagarde (34), Pascal Gibielle (92)
- 60 crédits 3614: Maurice Grenier (95), Laurent Delafosse (26), Manuel Hirsch (75), David Lamorlette (30), Alexandre Georgiou (05), Tanguy Moreau (29), Pierre-Marie Pele (92), Xavier Gonzalez (33), Christian Vilhelm (59), Mathieu Tari (83)

AU JEU DU KIVALA

- Une Megadrive 32X: Jean-Pierre Laroche (03)
- Un abonnement d'un an: Marlène Dupart (45)
- 120 crédits 3614: David Blondeau (75), Siegfried Thouvenot (75), Christian Moricet (75), Sébastien Damiens (59), Jérémy Manesse (75), Ernesto Perez Ortega (91), Vb Morek (zr), Charly Oudy (91)
- 60 crédits 3614: Dominique Basson (98), Maurice Grenier (95), Olivier Paulides (13), Lilian Arnaud (50), Guillaume Capblancq (31), Stéphane Przywara (75), Rabiaa Daouni (93), Fabrice Brochart (75), Cédric Charvin (91), Ernesto Perez Ortega (91)

AU JEU DU KAZENOR

- 2000 points Joy: Denis Troller (69), Josselin Lebret (95), Ernesto Perez Ortega (91), Joseph Le Roy (94), Christophe Vassal (34), Frédéric Dugau (93), Frédéric Vulliet (74), Jacky Guerit (59), Franck Scemama (75), Fabrice Stevens (78)
- 1000 points Joy: Iris Iriu (28), Cyprien Thibout (75), Jérôme Gabelle (31), Théo Lehmann (67), Jonathan Sasson (94), Laurent Brossard (42), Vincent Levet (72), Christophe Laurin (84), Fabien Pulcioni (06), Nicolas Pallet (60), Frédéric Dugau (93), Laurent Raufaste (81), Franck Scemama (75), Fabrice Stevens (78)
- 500 points Joy: Frédéric Goujon (76), Raphael Docher (26), Georges Thome (69), David Lannou (56), Philippe Daumas-Torrens (06), Sébastien Bourgeois (45), Olivier De Saint Sernin (24), Ruben Paraisy (75), Pierre Foucher (45), Yves Drahy (94), Olivier Labarthe (40), Fabien Guy Faure (28), Damien Cladel (51), Arnaud Semain (59), Bruno Dorbani (90), Benoit Jau (78), François Xavier Cote (42), Ollrick Chambraud (13), Alexandre Le Rouvillois (42), Laurent Jean-Vincent (93), Laurent Wyckaert (49), Eric Vandeginste (06), Pierre Crousillac (78), Yvon Le Roux (29), Mathieu Poulain (28), Florent De Reynal (75), Alexandre Zlotine (75), Ollrick Chambraud (13), Franck Linglet (76), Frédéric Peixoto (94), Paule Epalle (77), Denis Barberon (78), Jean-Paul Gavini (92), Christophe Ollivier (83), Christophe Matthiess (13), Jean Baptiste Soufron (85), David Vachot (01), Cyprien Thibout (75), Franck Linglet (76), Guy Huot-sordot (13), Vincent Charbonnier (91), Jonathan Sasson (94), Benjamin Daudin (94), Laurent Brossard (42), Laurent Delafosse (26), Bastien Letendre (75), Christophe Vassal (34), Guillaume Stephan (91), Maxime Deruelle (21), Yahn Perez (34), Fabrice Lemoine (75), Didier Thebault (49), Olivier Woyteau (78), Laurent Cauvilliet (59)...

... et bien d'autres encore!

Vous aussi, venez tenter votre chance sur 3615 JOYSTICK

Échangez vos points Joy contre des lots dans notre Boutique (jeux, CD, goodies, livres, magazines...)

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

3DO

Vente

Dép. 59 Vends 3DO Pal 60 Hz, valeur 3000 Frs sous garantie avec 3 CD, vends jeux 3DO : 300 Frs. Tel au 20 05 30 88.

Dép. 73 Vends nbx jeux 3DO : Guardian War, Golf, Total Eclipse, Night Trap, Rebel Assault, Sewer Shark, The Horde... Tel à Cyril au 79 33 78 65, si absent laissez message.

Amiga

Achat

Dép. 6 Achète à bas prix, extension mémoire, bon état de marche de 2 ou 4 Mo pour A1200. Tel à Pascal au 93 54 56 86.

Dép. 29 Achète dans le Finistère, logiciel de programmation avec doc ou assembleur à prix raisonnable et jeux d'aventure (Indiana Jones). Tel à Hervé au 98 48 90 69 le soir.

Dép. 40 Achète A500 + 1 Mo + MK3 + lecteur externe + nbx jeux : 1000 Frs, DD 120 Mo sur A1200 : 500 Frs. Rollin Bertrand 12 Bd de Harbaux 40000 Mont de Marsan.

Dép. 75 Achète comptant ordinateur A1200, maxi 1400 Frs, cherche aussi A4000/30, maxi 4500 Frs. Tel à Jean-Marc au 43 55 29 63.

Contact

Dép. 2 Cherche contacts sérieux et sympas sur A500/1200, envoyez liste à François Tupet 18 Rue Pasteur 02110 Bohain.

Dép. 13 Cherche contacts sur Amiga et PC, liste sur demande. Gebleux JL La Respelido 608 Chemin de Picholimy 13140 Miramas ou tel au 90 58 15 35 ou 90 50 14 06.

Dép. 13 Cherche contacts sérieux sur A500/600, si possible dans la région. Remi Bernhard Pavillon n°127 Le Val 13170 La Gavotte.

Dép. 45 Cherche contacts pour échange news et oldies sur A500/1200, liste à Karminski Daniel 91 Faubourg de la Madeleine 45000 Orléans.

Dép. 57 Cherche contacts sympas sur A1200 pour échange jeux éducatifs, achète PC CD à prix modérés. Bertrand JF 1 Rue Myosotis 57420 Fleury.

Dép. 5 Echange jeux sur A500/1200. Ecrire à Modoux Jacques Le Bourg 58800 Hery.

Dép. 62 Echange jeux A500/1200. Thomas David 20 Chemin d'Aix 62143 Angres.

Dép. 62 Cherche contacts sérieux et rapides sur A500, réponse assurée, envoyez liste à Philippe Saint-Georges 13 Rue Blaise de St Just 62610 Ardres.

Dép. 66 Cherche contacts sérieux et durables sur A500, liste disponible, nbx news et oldies, débutants bienvenus. Christophe Tomas 2 Rambla de Vertefeuille 66100 Perpignan.

Dép. 67 Cherche trucs, plans sur Valhala. Marc Ulrich 7 Rue de Guirbaden 67800 Bischeim ou tel au 88 62 67 78.

Dép. 77 Cherche contacts sur A1200, pour échanges de jeux. Tel le soir au 60 68 40 96.

Vente

Dép. 3 Vends A2000 + interface midi, nbx jeux. Tel au 70 07 40 70.

Dép. 13 Vends jeux : Robocop 3 : 80 Frs, Hired Guns 100 Frs, Robinson's Requiem 150 Frs, vends imprimante 24 aiguilles 600 Frs, vends moniteur 1083S : 700 Frs. Tel au 42 77 86 11.

Dép. 13 Vends CD32 + manettes + 9 jeux pour 1300 Frs et kit 8 jeux A1200/500 (Settlers, Bass., S. Kid...) entre 500 et 700 Frs. Tel au 42 02 77 45.

Dép. 19 Vends pour A1200/A500 et pour PC jeux et CD, liste sur demande, réponse rapide. Conche Gérard 33 Rue André Maurois 19100 Brive.

Dép. 22 Vends imprimante matricielle, modèle MT81 : 500 Frs. Tel au 96 29 31 87 à Ronan.

Dép. 31 Recherche contacts sur A500, vends original Campaign 150 Frs port compris. Christophe Maume 28 Rue Chaptal 31400 Toulouse ou tel au 61 20 73 10 après 19 h.

Dép. 31 Vends moniteur 1083S 900 Frs, jeux : Settlers, Fields of Glory 150 Frs, Kingmaker 100 Frs. Barret JF 8 Chemin Tissie Bat 11A 31300 Toulouse ou tel au 61 49 15 78.

Dép. 33 Vends A600, nbx jeux (Theme Park, Cannon Fodder...) avec 3 Joysticks et 1 souris : 2000 Frs. Tel à Nicolas au 56 87 46 90 après 17 h.

Dép. 34 Vends A600 700 Frs, jeux AG : F1 Grand Prix, Robocop 3, PR AGA, Pinball Fantaisies 130 Frs pièce, imprimante Citizen 120D 350 Frs, amstrad 464 + 70 jeux : 500 Frs. Tel au 67 04 86 93.

Dép. 42 Vends jeux originaux Amiga : Syndicate 100 Frs, Utopia 100 Frs, Nigel Mansell A1200 : 80 Frs, Legend of Valour 150 Frs, Lords of Power 180 Frs, Theme Park A1200 : 180 Frs. Tel au 77 39 72 75.

Dép. 49 Vends A500, ext 1 Mo, joys, nbx jeux : 1500 Frs, moniteur. Tel le soir au 41 44 12 11.

Dép. 50 Vends A500, 50 jeux, Action Replay MK3, ext, revues, originaux : 1500 Frs. Larose Vivien La Cour Hebert 50200 Heugueville.

Dép. 51 Vends CD32 + carte FMV + jeux (Microcosm, Labyrinth of Time...) + films... à 2500 Frs à débattre. Tel à Patrick au 26 02 10 52.

Dép. 59 Vends disque dur 21/2 interne de 120 Mo pour A600/1200 : 1500 Frs port compris. Mr Perronny Mickael13 Rue JJ Rousseau 59282 Douchy les Mines ou tel au 27 43 01 32.

Dép. 59 Vends news et oldies assurés, contacts rapides et sérieux. Laurent Swaenepoel 1 Allée Chateaubriand 59115 Leers.

Dép. 62 Vends nbx logiciels pour A500 à prix sacrifiés. Joly Michel 453 Rue Ferrer 62220 Carvin ou tel au 21 37 70 47.

Dép. 67 Vends Amiga 500, 512 Ko, 100 jeux, 4 joys, 3 boites de rangement, souris pour 2000 Frs. Tel à Julien au 88 26 00 69.

Dép. 71 Vend carte Accel. Blizzard 28 Mhz, 4 Mo, horloge pour A1200 : 1600 Frs, Overdrive 340 Mo, plein de softs (utils, jeux) : 2290 Frs, HD seul : 1590 Frs. Tel à Julien au 85 55 65 39 après 19 h.

Dép. 73 Vends softs A500/1200, PC à bas prix intéressant, liste sur demande à Laurent Moerenhout 124 Place St Léger 73000 Chambery ou tel au 79 85 61 32 le matin.

Dép. 77 Vends news, oldies sur A500 à bas prix. Cyril Duval 9 Rue de la Haute Bercelle 77300 Fontainebleau.

Dép. 77 Vends DD 420 Mo avec jeux, utils, images pour A1200 : de 1950 à 2100 Frs. Tel au 60 20 83 85 à Roger.

Dép. 78 Vends A500, extension 1 Mo, moniteur 1084S, lecteur externe 3"1/2, joystick Pro, nbx jeux, utils : 1700 Frs. Tel au 34 93 94 38 après 20 h à Patrick.

Dép. 78 Vends A500 1 Mo, écran 70 cm, souris, nbx jeux : 2200 Frs, vends imprimante Bull, format A3 : 2000 Frs. Tel au 39 13 15 28 vers 18 h.

Dép. 83 Vends moniteur couleur 1085S, neuf : 1000 Frs, jeux A1200 : Wing Commander, GS2000, Elite II, Airbus A320... Tel au 94 87 52 78 le soir après 19 h.

Dép. 84 Vends jeux originaux à bas prix : Ishar 3 : 100 Frs, Ishar 2 sur A1200 : 100 Frs, port non compris. Tel à Christophe au 90 77 92 18.

Dép. 85 Vends news et oldies sur A1200 à bas prix. Grendi Salim 26 Rue Jacques Cartier 85000 La Roche sur Yon ou tel au 51 62 32 66.

Dép. 88 Vends jeux A500/600/500+ à bas prix. Tel à Olivier Bertrand 491 Rue de Pont 88200 Dommartin Les Remiremont. Tel au 29 62 29 55.

Dép. 89 Vends Amiga CDTV, tbe, récent, souris, jeux, télécommande, mags SVM : 200 Frs. Tel après 18 h au 86 73 82 59.

Dép. 92 Vends CD32 + FMV, 15 jeux, 1 film, 3 manettes (Tower A., Microcosm, Rise of the Robots, UBB, Cannon Fodder, UFO, Startrek VI), le tout pour 2350 Frs. Tel à Stéphane au 47 60 19 23.

Dép. 93 Vends jeux sur Amiga et PC, vends A500 1 Mo, joy : 1000 Frs. Ristat Franck 24 Rue du 11 Novembre B4 93330 Neuilly sur Marne ou tel au 43 08 15 53.

Dép. 93 Vends A500 1 Mo, lecteur externe 3"1/2, joys, tapis, souris, boite de rangement, housse, boites d'origine, nbx jeux et utils : 3200 Frs. Tel à Stéphane au 43 08 90 45 après 19 h.

Dép. 93 Vends jeux sur Amiga et PC. Ristat Franck 24 Rue du 11 Novembre B4 9330 Neuilly sur Marne ou au 43 08 15 53.

Dép. 95 Vends A500, ext. 1 Mo, 150 jeux, souris, manettes, boites, utilitaires : 1500 Frs. Tel au 39 80 26 41 à Franck.

Dép. 95 Vends A500 + extension mémoire + nbx jeux + utils + 7 joys + souris + boite disk vierges à 1500 Frs. Tel au 39 80 26 41.

Dép. 95 Vends A1200, HD 80 Mo, moniteur 1083S, lecteur externe, joy, souris, nbx jeux originaux, meuble : 5000 Frs à débattre. Tel après 20 h à Yves-Marie au 34 14 41 21.

Atari

Contact

Dép. 50 Echange ou vends nbx titres sur ST : news, utils ou autres docs, soluces sur toutes machines. Tel à Jean-Marc au 33 07 18 71 uniquement le soir.

Dép. 59 Echange ou vends nbx titres sur ST : jeux, utils, démos... réponse rapide et assurée. Tel à Vincent au 27 75 43 69 le soir.

Vente

Dép. 13 Vends Atari 1040 STE, imprimante Citizen 120D+, le Redac 3, disks : 2000 Frs à débattre. Tel au 91 93 71 66.

Dép. 60 Vends jeux originaux pour ST : Goblins, Another World, Operation Stealth, Elvira 2, Monkey Island, Midwinter... 120 Frs pièce. Tel au 44 82 19 01.

Dép. 72 Vends Atari STE 2000 Frs, cherche programmes sur STE. Christophe Lepoivre 34 Rue Tuvache 72800 Luche.

Dép. 75 Vends 6 jeux originaux pour ST : Vroom 1, 2, 3, Super Space Invaders, Black Sect, Microprose Golf : 350 Frs le lot. Tel au 42 41 55 42.

Dép. 77 Vends Atari 520 STE, 3 joys, 1 souris, tapis, nbx jeux et utils, boite de rangement, revues, docs... : 1900 Frs. Tel à Grégory au 60 04 65 52.

Dép. 94 Vends jeux pour ST, vends 800XL, driver, nbx jeux, cherche contacts PC. Teigny JF 241 Avenue des Grands Godets 94500 Champigny sur Marne.

Autres

Achat

Dép. 70 Achète sur CDI : Burn Cycle ou autre bon jeu d'occas., faire proposition par courrier à Zabollone Aymeric 25 Rue des Dandeligeons 70400 Vyans le Val.

Contact

Dép. 33 CDI-FMW échange ou vends + de 30 CD. Envoyez vos listes à Mounissens 319 Chemin de Pavin 33140 Cadaujac.

Dép. 78 SW n°6, le fanzine du 3615 Joystick contre 3 timbres à 2,80 Frs à Derrien Jocelyn 12 Route de Nantes 78550 Richebourg ou tel au 34 87 64 82 de 16 à 18 h.

Vente

Dép. 28 Vends pour collectionneur Tilt n°12, 26, 27, 30, 34, 45, 47, 50, 38, 41, 43, 78, 92 à 100 : 10 Frs pièce ou le tout pour 200 Frs. Olivier Frugère 13 Bd Louis Terrier 28100 Dreux ou tel au 37 50 05 73.

Dép. 33 Vends imprimante StarLC-200 couleur, tampon, feuilles : 1000 Frs. Tel au 56 20 02 58.

Dép. 75 Vends écran 13" mono + sa carte en tbe : 500 Frs, vends fax Alcatel 3640 agréé PTT, nbx fonctions en tbe : 200 Frs. Tel à Eric au 43 66 70 22.

Dép. 75 Vends Citizen 120D+ série avec cable, logiciel de parametrage : 500 Frs. M. Dieux Cyrille 9 Rue Pouchet 75017 Paris ou tel après 19 h au 42 29 88 83.

Dép. 92 Vends 35 revues micro avec tests et soluces... pas cher. Tel à Christophe au 46 21 22 35 après 18 h.

Dép. 94 Vends jeux sur CDI : Tennis Open 180 Frs, Asterix 180 Frs, Kether 190 Frs. Tel au 46 68 75 71.

Dép. 94 Vends Canon BJ 10 imprimante à jet d'encre, portable, valeur 1700 Frs, vendue 990 Frs. Tel au 43 74 17 55.

Pc

Achat

Dép. 1 Achète news sur PC + Ram à prix intéressants. Rozier Anthony 24 Petit Chemin des Planches 01600 Trevoux ou tel au 74 00 27 27.

Dép. 48 Cherche manuel de la Gravis Ultrasound Max ainsi que des bons patchs surtout de guitares électriques, vends Orchid Soundwave 32 + CD-Rom double vitesse. Tel au 66 31 12 19.

Dép. 71 Achète Ram 1 Mo ou 4 Mo 32 bits 70 ns en barettes Simm 2x4 ou 4x1 Mo, faire offre au 85 34 43 87. Achète également revues Joystick du n°1 au n°42.

Dép. 78 Achète carte SB WAWE 32 ou Gravis Ultrasound Max, achète Streamer Conner 420 Mo. Tel à Stéphane au 39 76 34 69.

Dép. 85 Recherche et achète le logiciel Klik and Play à un prix raisonnable, cherche contacts pour échanges de jeux. Tel au 51 21 30 30.

Dép. 94 Achète barrettes Simm 32 bits ou 16 bits à bon prix, cherche jeux de stratégie : Dark President, Guns & Butter, Kremlin ... Jean-Luc Lavaux au 46 80 22 14.

Contact

Dép. 2 Cherche contacts sur PC, possède nbx jeux, débutants acceptés. Cottret Gilles 15 Bd Cordier 02100 St Quentin.

Dép. 3 Echange jeux et utils sur PC, A500/1200, vends sur PC : TFX, Pacific Strike : 200 Frs pièce, sur Amiga jeux de 80 à 120 Frs (Syndicate, Dune 2...) Tel au 70 20 17 90.

Dép. 6 Cherche contacts échange jeux, démos, mods, images sur Streamer, cherche contacts images de synthèse. Tel au 93 57 16 62 à Pedreno Didier 8 Avenue de la Lodola 06190 Roquebrune.

Dép. 6 Cherche contacts sur PC et Amiga pour échange ou vente de news à prix intéressants. Cougnaud Christian 82 Avenue Michel Jourdan 06150 La Bocca ou tel au 93 90 31 29.

Dép. 12 Cherche contacts sur PC pour échange et ventes de jeux et utils. Couderc Frédéric 124 Passage du Grand Chêne 12000 Rodez.

Dép. 13 Cherche contacts PC sur Martigues et environ. Tel à Pascal au 42 80 53 77.

Dép. 13 Echange ou vends jeux PC : Doom II, Sim City 2000... et vends programme de 3D. Tel au 42 64 13 02.

Dép. 16 Echange CD-Rom PC : Myst, Megarace, Magic Carpet, Doom II... Barthes Jacques au 45 85 74 20 après 20 h.

Dép. 24 Cherche drivers Win. et 4000 Isa, et contacts sur PC. Tel au 53 57 31 55 après 18 h ou le week-end.

Dép. 26 PC cherche contacts pour échanges de softs : jeux et utils. Bruno Loubet 19 Rue de Coalville 26100 Romans.

Dép. 34 PC échange news CD ou disk. Tel au 67 61 04 45 après 20 h.

Dép. 35 Cherche contacts PC, news assurées : Nascar, Aladdin..., rapidité assurée, débutants bienvenus. Yoann Jouet 1 Rue Emile Bernard 35700 Rennes.

Dép. 52 Cherche contacts sérieux et rapides pour échange de jeux et utils. Ecrire à Alain Colson 3 Rue Velicitas 52300 Thonnance Les Joinville.

Dép. 54 Achète jeux et utils sur PC à bas prix à Ney Alain 36 Rue de Metz 54790 Mancieulles.

Dép. 54 Cherche contacts confirmés, envoyez listes. Rossion Franck 14 Rue du Luxembourg Le Neptune Appt 8 54500 Vandoeuvre.

Dép. 59 Cherche contacts sur PC pour échange, vente de jeux et utils, liste sur demande à Philippe Schuligen 18 Rue Pierre Martel 59800 Lille ou tel au 20 92 70 45.

Dép. 59 Cherche contacts sérieux sur PC, vend disque dur 40 Mo IDE carte mère 286, 486 carte vidéo 512 Ko et 1 Mo. Coquerel David au 27 98 58 12 après 18 h.

Dép. 59 Recherche contacts sur PC pour échangejeux et utils, idées et soluces, envoyez liste à Gamelin Philippe 2 Rue du Marché 59000 Lille.

Dép. 61 Vends et échange news sur PC à prix intéressants, vends aussi PC avec accessoires : 8000 Frs à débattre, avec jeux CD et disk. Tel à Siegfried au 33 26 77 26.

Dép. 62 Echange CD Rom : Wing Commander 3, Inferno, The Patrician, 1942. Tel à Laurent au 21 62 88 26 après 19 h ou écrire à Laurent Dussart 326 Rue J. Guesde 62700 Bruay la Buissière.

Dép. 68 Echange, achète, vends CD-Rom PC+ contacts sérieux, recherche matos à bas prix et récupère anciens matos PC. Weibel Guy 52 Rue Albert Camus 68200 Mulhouse.

Dép. 69 Cherche contacts sur PC CD-Rom, pas sérieux s'abstenir. Ecrire à Mr Markarian 1 Chemin Voltaire 69120 Vaulx en Velin.

REVENDEZ vos JEUX et CONSOLES d'occasion

30 à 70% moins cher que les jeux neufs.

ACHETEZ

36.685.686
DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE GRATUIT
(composez directement ce numéro sans faire le 16)

Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CDI PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
- Lundi de 12 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Jussieu
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 89
- Parking : Maubert ou Parcmètre

V.P.C.

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES ...
46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
- Lundi de 12 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 89 • Parking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
OUVERT LE DIMANCHE 10 H a 13 H
☎ (1) 46 665 666 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
- RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
- Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
- Samedi de 10 h à 19 h
- 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin
- BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
OUVERT LE DIMANCHE 10 H a 13 H
☎ (1) 30 61 47 47 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- RER : St Germain en Laye
- A 200 m du RER

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS

SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION

DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

MEGA CD / SATURN (dispo)

(+ DE 500 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion)	990 F	CONSOLE 32 X	1290 F
CONSOLE SATURN (VERSION PAL) DISPO	TEL	CDX PRO	249 F

MEGA CD Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

ROAD AVENGER	49 F	ECCO LE DAUPHIN	169 F	THUNDERHAWK	169 F
SEWER SHARK	149 F	INXS	169 F	YUMENI MYSTERI MANSION	169 F
AFTER BURNER III	169 F	MICROCOSM	169 F	GROUND ZERO TEXAS	199 F
BATMAN RETURN	169 F	PRINCE OF PERSIA	169 F	SILPHEED	199 F
CHUCK ROCK II	169 F	SONIC	169 F	WWF RAGE IN THE CAGE	199 F

MEGA CD Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

EARTHWORM JIM	TEL	PITFALL	199 F	ROAD RASH	399 F
FATAL FURY	TEL	FIFA SOCCER	299 F	ECCO 2	449 F
SAMOURAI SHODOWN	TEL	ANOTHER WORLD	349 F	EYE OF THE BEHOLDER	449 F
FLINK	149 F	FLASHBACK	349 F	JURASSIC PARK	449 F
TERMINATOR	149 F	LETHAL ENFORCERS 2 (+ pistolet)	349 F	MEGARACE	449 F
MICKEYMANIA	199 F	NBA JAM	349 F	STAR WAR	449 F
MORTAL KOMBAT	199 F	DUNE	399 F	NIGHT TRAP (2CD)	499 F

SATURN Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

				CLOCKWORK KNIGHT	TEL
DAYTONA USA	TEL	MYST	TEL	VICTORY GOAL	TEL
GALE RACER	TEL	PANZER DRAGON	TEL	VIRTUA FIGHTER	TEL

15 jeux attendus en Avril 95

NEO-GEO

+ DE 300 JEUX DISPONIBLES

LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

CONSOLE* NEO-GEO(+ 1 JEU)	1290 F	CONSOLE CD ROM NEO-GEO	3290 F
JOYSTICK	449 F	MANETTE	199 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

FATAL FURY	249 F	FATAL FURY 2	349 F	WORLD HEROES 2	399 F
WORLD HEROES	299 F	SUPER SIDEKICK	399 F	SAMOURAI SHODOWN	699 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS CD) :

GALAXY FIGHT	TEL	TOP HUNTER	399 F	SUPER SIDEKICK 2	429 F
AEROFIGHTER	399 F	KING OF FIGHTER II	429 F	FATAL FURY III	449 F
FATAL FURY SPECIAL	399 F	SAMOURAI SHODOWN II	429 F	SIDEKICK 3	449 F

CDX CHARME

ESPACE LIBRE SERVICE RESERVÉ AUX ADULTES

+ DE 400 CD DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

ASIAN DREAM GIRL	139 F	CAT WOMAN	249 F	LEGEND KAMASUTRA	249 F
PORN BIRD	139 F	DREAMS GIRLS	249 F	DREAM MACHINE	275 F
NIGHTRIPS	149 F	LADIES CLUB	249 F	SECRET INTERACTIVE	275 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

VIRTUAL VALERIE II	TEL	HIDDEN OBSESSIONS	249 F	BRIGITTE «LIVE»	499 F
VIRTUAL VEGAS	TEL	VIRTUAL ESCORT	449 F	SAM BOTTE	499 F
TOP HEAVY	199 F	VIRTUAL VIXENS	449 F	PENTHOUSE INTERACTIVE	625 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO (Adresser vos commandes exclusivement au 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)

SONY PLAYSTATION

DISPO TEL

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

PARODIUS	TEL	RIDGE RACER	TEL	TOH SHIN DEN	TEL

20 jeux attendus en Avril & Mai 95

CD 32

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE 99 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

ARABIAN NIGHT	99 F	TOP CARNAGE	99 F	OVERKILL & LUNAR	139 F
DANGEROUS STREET	99 F	MICROCOSM	139 F	PIRATE GOLD	139 F
LABYRINTHE OF TIME	99 F	NIGEL MANSELL	139 F	SENSIBLE SOCCER	139 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

		POWER DRIVE	TEL	MANCHESTER UNITED	299 F
CANNON FODDER	199 F	FURY OF THE FURRIES	199 F	RISE OF THE ROBOT	299 F
FIRE FORCE	199 F	LAMBORGHINI	249 F	STREET FIGHTER II	299 F

JAGUAR

1290 F CONSOLE JAGUAR | **1390 F** LECTEUR CD ROM JAGUAR + 1 JEU

MANETTE SUPPLEMENTAIRE 249 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

CRESCENT GALAXY	249 F	RAIDEN	249 F	WOLFENSTEIN 3D	249 F
DINO DUDES	249 F	TEMPEST 2000	249 F	CLUB DRIVE	299 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

BUBSY II	399 F	DOUBLE DRAGON V	449 F	THEME PARK	449 F
CLUB DRIVE	399 F	DOOM	449 F	VAL D'ISER SKIING	449 F
DRAGON	399 F	IRON SOLDIERS	449 F	ALIENS VS PREDATOR	499 F
CANNON FODDER	449 F	RAYMAN	449 F	KASUMI NINJA	499 F
CHECKERED FLAG 2	449 F	SYNDICATE	499 F	RISE OF THE ROBOT	499 F

3 DO

+ DE 500 JEUX DISPONIBLES (neufs et occasions)

CONSOLE 3 DO + 2 jeux	TEL	2 PAD INFRAROUGE	369 F
PISTOLET 3 DO	349 F	MANETTE SUPPL.	249 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

JURASSIC PARK	199 F	TOTAL ECLIPSE	239 F	OFF WORLD INTERCEPTOR	249 F
MICROCOSM	199 F	SUPER WING COMMANDER	239 F	REBEL ASSAULT	259 F
WAY OF THE WARRIORS	199 F	MAD DOG MAC CREE	249 F	NIGHT TRAP	279 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

DRAGON'S LORE	TEL	ALONE IN THE DARK (VF)	375 F	ROAD RASH	375 F
RISE OF THE ROBOT	TEL	DEMOLITION MAN	375 F	SAMOURAI SHODOWN	375 F
SUPER STREET FIGHTER II	TEL	FLASHBACK	375 F	SEAL OF THE PHARAON	375 F
QUARANTINE	299 F	GEX	375 F	THEME PARK	375 F
SHOCKWAVE II	299 F	NEED FOR SPEED	375 F	MYST	399 F
FIFA SOCCER	345 F	REBEL ASSAULT	375 F	11 TH HOUR	449 F

CD ROM PC & MAC

+ DE 800 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

LECTEUR CD ROM double vitesse	TEL	SOURIS KEEN SG01	69 F
Joystick	129 F	MANETTE	99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

		LE LOUVRE	399 F		
CRUISE FOR A CORPSE	99 F	F19 STEALTH FIGHTER	99 F	M1 TANK PLATOON	99 F
EYE OF THE BEHOLDER	99 F	LEISURE SUIT LARRY 1	99 F	POLICE QUEST 1	99 F
F15 STRIKE EAGLE II	99 F	LINK GOLF	99 F	PIRATES	99 F
LANDS OF LORE II	TEL	BETRAYAL AL KRONDOR	299 F	SIM CITY 2000	349 F
STONE KEEP	TEL	CARTON ROUGE	299 F	THE HORDE	349 F
7TH GUEST	99 F	CYCLEMANIA	299 F	THEME PARK	349 F
CONSPIRACY	99 F	ECSTATICA	299 F	TORNADO /FALCON	349 F
HAND OF FATE	99 F	FIFA SOCCER	299 F	WARCRAFT	349 F
LANDS OF LORE	99 F	KYRANDIA 3	299 F	X-WING COLLECTOR	349 F
688 ATTACK SUB	129 F	MASTER OF MAGIC	299 F	DAWN PATROL	349 F
BIRDS OF PREY	129 F	NASCAR RACING	299 F	IRON ASSAULT	359 F
CAR & DRIVER	129 F	NOVASTORM	299 F	CYBERWAR	369 F
CHUCK YEAGER	129 F	QUARANTINE	299 F	COMMAND & CONQUER	369 F
DUNE	129 F	SPACE QUEST SAGA	299 F	DOOM II	369 F
DUNE II	129 F	SUPER SKI PRO	299 F	LA 11EME HEURE	369 F
INDIANAPOLIS 500	129 F	AMAZON QUEEN	329 F	RISE OF THE ROBOTS	369 F
LHX ATTACK CHOPPER	129 F	COMMANDER BLOOD	329 F	RISE OF THE TRIADE	369 F
ROBOCOP 3	129 F	FALCON GOLD	329 F	SAM & MAX (FR)	399 F
STORMOVICK	129 F	NI-IL 95	329 F	SEA WOLF	369 F
WING COMMANDER II	129 F	POLICE QUEST 4	329 F	STAR TREK 25TH	369 F
DIGITAL DREAMWARE	149 F	TRANSPORT TYCOON	329 F	SYNDICATE	369 F
VIDGRID	199 F	COLONIZATION	339 F	SYSTEM SHOCK	369 F
HARPOON CLASSIC	229 F	DESCENT	339 F	ALONE IN THE DARK 3	379 F
SENSIBLE SOCCER	239 F	BATTLE ISLAND	349 F	INFERNO	379 F
GENESIA	269 F	DRAGON LORE	349 F	MYST	379 F
LOST EDEN	289 F	KLICK & PLAY	349 F	SUPER KARTS	379 F
AL QUADIM	299 F	MAGIC CARPET	349 F	UNDER A KILLING MOON	379 F
ARMORED FIST	299 F	PGA GOLF 486	349 F	WING COMMANDERS 3	399 F
LINKS PRO 389	299 F	RISE OF THE TRIAD	299 F	ZORRO	299 F

Exemple de prix (JEUX OCCASION) :

MEGARACE	139 F	MAD DOG	199 F	KING QUEST 5	239 F
CRITICAL PATH	149 F	MAD DOG 2	199 F	KING QUEST 6	239 F
DAY OF THE TENTACLE	199 F	MONKEY ISLAND	199 F	KING QUEST 7	239 F
GABRIEL KNIGHT	199 F	OUTPOST	199 F	SUBWAR	239 F
HELL CAB	199 F	REBEL ASSAULT	199 F	TFX	239 F
IRON HELIX	199 F	RETURN TO ZORK	199 F	BENEATH A STEAL SKY	249 F
INCA II	199 F	WHO SHOT JOHNNY ROCK	199 F	COMMANCHE	249 F
LOST IN TIME	199 F	WORLD CUP USA 94	199 F	DRACULA	269 F

GRAND CHOIX DE JEUX CD ROM PC OCCASION Téléphonez pour réservez !!!

CDI PHILIPS

TOUS LES LECTEURS CD EN DEMONSTRATION PERMANENTE

Un choix de + 900 CD neufs & occasions

	NEUF	OCC.		
Lecteur CDI 450 + 1 manette	1990 F	1690 F	Manette supplémentaire	289 F
Lecteur CDI 210 + 1 manette	2990 F	2090 F	Carte Full Motion vidéo	1690 F
Lecteur CDI 220 + 1 manette	3990 F	2790 F	Souris	289 F

Exemple de prix CD FILMS OCCASION :

BLACK RAIN (VF)	139 F	LIAISON FATALE (VF)	139 F	STAR TREK VI (VF)	139 F
GHOST (VF)	139 F	PROPOSITION INDECENTE (VF)	139 F	UN POISSON NOMME WANDA (VF)	139 F

Exemple de prix CD OCCASION DIVERS :

BATTLESHIP	139 F	MYSTIC MIDWAY	199 F	LITIL DIVIL	239 F
PINBALL	139 F	POWER HITTER	199 F	OPEN PALM SPRINGS	239 F
DARK CASTLE	169 F	ANGE ET DEMON	209 F	SPACE ACE	239 F
DIMO'S QUEST	169 F	OTHELLO	209 F	ZELDA	239 F
SARGON CHESS	169 F	ASTERIX	239 F	INCA	279 F
VIDEO GRAND PRIX	169 F	JOY OF SEX	239 F	INTERNATIONAL TENNIS OPEN	279 F
ALIEN GATE	199 F	HOTEL MARIO	239 F	DICTIONNAIRE HACHETTE	680 F

Exemple de prix CD FILMS NEUF :

APOCALYPSE NOW	185 F	JEUX DE GUERRE	185 F	LES SURVIVANTS	185 F
CROCODILE DUNDEE II	185 F	LA FIRME	185 F	RAIN MAN	185 F
FLASHDANCE	185 F	LES ACCUSÉS	185 F	WITNESS	185 F

Exemple de prix CD NEUF DIVERS :

		ASTERIX	349 F	BURN CYCLE	489 F
FLASHBACK	TEL	APPRENTICE	349 F	CHAOS CONTROL	399 F
MACHINE A REMONTER LE TEMPS	299 F	JOHNNY HALLYDAY	349 F	7TH GUEST	489 F
STRIP POKER PRO	299 F	JOURNAL INTERACTIF 1994	349 F	LES VINS DE FRANCE	399 F
ADI EDUCATIF CM1 ou CM2 ou 6e	349 F	LITIL DIVIL	349 F	MAD DOG MAC CREE + pistolet	649 F

☆ ☆ ☆ GAGNEZ DES CADEAUX ☆ ☆ ☆

par tranche de 100 F d'achat, vous obtenez 100 «Points SCORE»
Exemple (Achat d'un jeu valant 399F = 400 «Points SCORE»)

ACCUMULEZ VOS POINTS SCORE lors de vos achats par correspondance ou dans toutes les boutiques SCORE GAMES et GAGNEZ LES CADEAUX suivants :

600 POINTS SCORE	1 Cadeau Surprise	2200 «	» 1 Appareil photo
800 «	» 1 Calculatrice	2400 «	» 1 Réveil parlant
1000 «	» 1 Chronomètre	2600 «	» 1 Radio Réveil stéréo de voyage
1200 «	» 1 Pendulette de voyage	2800 «	» 1 Radio K7 Portable
1400 «	» 1 Montre sport		
1600 «	» 1 Montre parlante	3000 «	» 1 Mini chaîne
1800 «	» 1 Balladeur radio	3200 «	» 1 Micro chaîne

CHEZ SCORE GAMES, VOUS SEREZ TOUJOURS GAGNANTS

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat) vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux :
•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD
•GAME-BOY • CD ROM PC
•SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin)
(Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
TEL DOM : .... CODE CLIENT : I__I__I__I__I__I__I

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I
Date expiration : . . / . .
Signature..............................

JOYSTICK 04/95

Toutes les marques citées sont des marques déposées. Offre dans la limite des stocks disponibles. * OCCASION ** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE RC : Paris B 385 215 603

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Dép. 76 Cherche contacts sur PC. Pouchet Stéphane 78 Rue Guillemard 76600 Le Havre ou tel au 35 43 07 94.

Dép. 76 Cherche contacts sur PC, débutants acceptés. Pouchet Stéphane 78 Rue Guillemard 76600 Le Havre ou tel au 35 43 07 94.

Dép. 76 Cherche contacts sérieux pour échanges de logiciels sur PC, envoyez liste à Guillaume Ponty 1 Lotissement Les Pommiers 76170 Auberville la Cne.

Dép. 76 Cherche contacts pour échange, vente de jeux, réponse assurée, cherche jeux CD pas chers. Fabien Fontaine Picardie B12 Avenue Boucher de Perthes 76200 Dieppe.

Dép. 78 Cherche contacts sérieux sur PC pour échange de jeux et utils. Michel André 25 Rue du Champ Gaillard 78300 Poissy.

Dép. 78 Cherche contacts Streamer, CD-Rom et disk, rapidité assurée, débutants bienvenus. Tel au 07 68 05 19 à partir de 19 h.

Dép. 92 Echange jeux et utils sur PC. Matthieu Xerri 16 Rue du Mont Valerien 92210 Saint-Cloud.

Dép. 97 Recherche programmes de démos sur PC et A500, recherche logiciels de simulation, gestion et analyse financière et fiscalité. Tel à Eric au 19 26 240 16 86 ou fax 19 26 240 16 89.

Dép. 99 Cherche contacts sur PC. Matthys Jan BP 185 8400 Oostende - Belgique.

Dép. 75 Vends 486 DX 33 + HD 250 Mo, CD-Rom + moniteur Sony + 4 Mo de Ram : 4000 Frs. Tel au 45 48 68 58 après 18 h.

Vente

Dép. 9 Vends Trustmaster FCS Pro, log, news, CD : Magic Carpet, FS5, F14, Dragon Lore, Under a Killing Moon, System Shock, Police Quest 4, Litil Divil, Armorest Fist, Microcosm... Tel à Bruno au 61 67 70 00.

Dép. 17 Vends disque dur Premium 128 Mo : 1500 Frs. Tel au 46 48 50 17.

Dép. 21 Vends jeux originaux à bas prix, disk et CD : Warcraft, Tornado... Tel à Arnaud au 69 84 84 01.

Dép. 24 Vends sur PC : Seal Team, Lords, DDay, Ultima 8 + speech pack, Indy 4, Pirates Clash of Steel et sur CD-Rom : Fifa Soccer, Hammer of the Gods. Testut Guillaume 12 Rue Barbecane 24000 Perigueux.

Dép. 27 Vends PC 386 SX40 DD 120 Mo, carte son, écran VGA, souris, joys dans la région normande. Tel après 18 h au 32 43 54 11.

Dép. 33 Vends jeux PC, liste complète à Cariou Serge 9 Rue Georges Bonnac 33000 Bordeaux.

Dép. 37 Vends 486 DX4 100, 4 Mo, carte video 16 M. couleurs : DD 420 Mo, écran 14" SVGA : 7500 Frs seulement, accessoires séparés : DD 420 Mo : 1280 Frs, carte mère DX4 : 550 Frs, CD-Rom double vitesse : 900 Frs. Tel au 47 54 26 57 après 18 h.

Dép. 38 Vends jeux CD : Armorest Fist et Dragon Lore : 150 Frs l'un + imprimante 24 aiguilles 1000 Frs. Tel au 74 56 40 72 le soir.

Dép. 59 Vends PC CD : Noctropolis, Gabriel Knight, Loom, Fleet Defender, et sur disk : Hand of Fate. Tel au 20 37 31 51.

Dép. 59 Vends disque dur 170 Mo : 700 Frs à débattre, Iron Helix : 150 Frs, F1 GP : 100 Frs, Alien Breed : 100 Frs, Spear of Destiny : 150 Frs. Tel à Fabien au 20 03 13 76.

Dép. 59 Vends nbx shareware inédit à bas prix, liste sur demande à Baudelcour BP 126 59412 Coudekerque Cedex.

Dép. 59 Vends, échange, achète jeux et utils sur PC. Bussieaux Stéphane 525 Rue Hector Despret 59460 Jeumont.

Dép. 60 Vends 4 barrettes Simm 1 Mo : 800 Frs et boitier mini tour + alim. 200 W. : 200 Frs. Tel au 44 24 26 48 après 17 h.

Dép. 62 Vends X-Wing 3"1/2 : 200 Frs. Tel au 21 70 90 59.

Dép. 69 Vends jeux et utils, images (Space, XXX...), fontes, sons, news sharewares, catalogue sur demande à Chirol Ludovic 124 Rue Abbe Donnet 69400 Villefranche.

Dép. 75 Vends 4 barettes de 4 Mo chacune : 3200 Frs les 4 barettes. Tel à Sébastien au 40 30 03 94.

Dép. 75 Vends King Quest 7 CD : 200 Frs, Klick and Play CD : 250 Frs, Day of the Tentacle, Lemmings 2, Indy 4, Prince of Persia 2 : 150 Frs pièce. Tel à Pierre Coullomb au 43 70 03 96.

Dép. 75 Vends Ultima 8 VF + speech Pack VF : 200 Frs, vends LBA VF : 250 Frs, Wing Commander 3 : 300 Frs, vends aussi carte son 8 bits : 250 Frs. Tel à Fabrice au 42 54 08 94.

Dép. 75 Vends jeux PC et Amiga, vends magnéto-optic. Ecrire à Liouane Mohamed 133 Rue Haxo 75019 Paris ou tel au 42 06 37 07.

Dép. 75 Vends 486 DX 33, 4 Mo, DD 120 Mo, moniteur SVGA 1 Mo, 3"1/2, 256 Ko cachés, le tout pour 7500 Frs. Tel au 42 40 83 92 à Emmanuel.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

59

❑❑ Votre département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT ❑ JOBS

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ PC ❑ AUTRES ❑ 3DO

JOYSTICK P.A., 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Dép. 76 Vends Amstrad PC 2086 640 Ko, écran VGA 256 couleurs, souris, 2 lecteurs 3"1/2, DD 30 Mo, Works, Dos 5, jeux, logiciels : 3000 Frs. Tel au 35 56 25 98 à débattre.

Dép. 76 Vends jeux PC à 150 Frs : Dune 1 et 2, Syndicate, Police Quest 4, Genesia, Manchester United, Power Drive, Sim City, Guy Roux Manager. Tel au 35 76 18 56.

Dép. 77 Vends jeux PC : Day of the Tentacle, Space Quest, Freddy Pharkas... : 120 Frs pièce. Tel à Sébastien Dubuisson au 60 03 01 38.

Dép. 77 Vends nbx jeux sur PC à prix Cool, vends ou échange jeux sur Amiga. Tel au 64 29 32 51.

Dép. 77 Vends CM 386 SX 25 : 300 Frs, CM 486 (ISA) sans CPU : 400 Frs, carte VGA Trident 9000 Frs, 512 Ko : 150 Frs, Sound Blaster 2 : 250 Frs, barrettes 1 Mo : 200 Frs l'une + jeux pas chers. Tel au 64 41 78 10.

Dép. 78 Vends PC 486 SX25, 4 Mo Ram, DD 125, écran 14", D7, CD-Rom double vitesse, Sound Blaster, vidéo 1 Mo, jeux, utils : 5500 Frs. Tel après 18 h au 30 99 27 36 à Karim Zeroual.

Dép. 78 Vends PC 486 DX 33 4 Mo Ram, DD 120 Mo, utils, jeux : 4990 Frs. Tel au 34 84 78 87 à Cédric.

Dép. 78 Vends moniteur SVGA 14" 1024 x 768 entrelace, marque Tandon : 500 Frs. Tel au 30 55 08 69.

Dép. 78 Vends CD-Rom : Dragon Lore, Ecstatica 150 Frs et Rebel Assault, Armored Fist, Inca 2 : 100 Frs et jeux PC : Fifa à 150 Frs, Shadow of the Comet, Car and Driver à 100 Frs. Tel à Nicolas au 30 55 76 38 vers 169 h.

Dép. 78 Vends jeux CD : Doom 2, Morphman, Magic Carpet... : 250 Frs l'un ou 200 Frs par deux ou 150 Frs par trois. Tel au 39 70 59 03.

Dép. 80 Vends jeux PC à bas prix. Cuvillier Alexandre 27 Rue Lemattre 80000 Amiens.

Dép. 82 Vends jeux disk et CD. Liste à Arnaud Valette 988 Avenue de Montech 82000 Montauban.

Dép. 86 Vends PC 486 Dx 33, 4 Mo Ram, écran VGA, lecteur 3"1/2, joys, Windows 3.1, Dos 6.2, ensemble multimedia, CD-Rom double vitesse, SB 16, Rebel Assault : 5900 Frs. Tel au 49 50 40 03 à Julien.

Dép. 91 Vends Colonization VF : 150 Frs, recherche utilitaire pour création de Wargame (PC). JC Lesellier 9 Bis Rue Pierre Curie 91240 St Michel s/Orge ou tel au 60 15 75 60.

Dép. 91 Vends Dragon Lore VF pour CD-Rom (2 CD) : 220 Frs, neuf avec manuels, achète CPU DX2 66 , barettes Simm 1 Mo. Tel à David au 69 30 73 33.

Dép. 91 Vends CPU 2/66 : 1300 Frs, 4 Mo, 32 bits 900 Frs, CPU SX 25 : 200 Frs, 8 Mo 32 bits : 1500 Frs + divers. Cherche contacts sur PC sur le 91. Tel au 69 96 22 47 à Patrick.

Dép. 92 Vends jeux PC à bas prix, liste sur demande à Chen Michel 14 Place de Seine 92400 Courbevoie.

Dép. 93 Vends jeux bas prix : Lemmings 1, 2, 3, Simon Sorcier, Aladdin, Roi Lion, Star Trek, Incredible Toons + machine (de 100 à 300 Frs pièce) + Vol 1 et 2, Windows V11 à 300 Frs. Franck au 48 47 79 12.

Dép. 93 Vends jeux sur PC et Amiga à prix sympas. Turlan Christian au 43 88 60 59.

Dép. 93 Vends news et oldies sur PC à bas prix. Grall Christophe 45 Avenue des Marguerites 93220 Gagny ou tel au 43 30 90 95.

Dép. 93 Vends jeux sur PC et Amiga. Caeyman JN 21 Bd du Mont d'Est 93160 Noisy le Grand, tel au 43 03 74 12.

Dép. 93 Vends jeux PC à bas prix. Bajolais Fabrice 25 Avenue des Chevrefeuilles 93220 Gagny ou tel au 43 88 09 01.

Dép. 93 Vends jeux PC à bas prix. Nicolas Jérémy 113 Rue André Karman 93300 Aubervilliers ou tel au 48 33 68 29.

Dép. 93 Vends jeux PC à bas prix. Contactez Raphaël Gonzalez 12 Impasse du Buisson 93300 Aubervilliers ou tel au 48 34 86 94..

Dép. 93 Vends jeux sur PC à bas prix. Tel à Guillaume au 48 39 14 52 ou écrire à Martin Guillaume 44 Bd Felix Faure 93300 Aubervilliers.

Dép. 93 Vends jeux sur PC et Amiga, prix très bas, liste gratuite à Bellay B. 60 Avenue de Lyon 93220 Gagny ou tel au 43 88 05 27.

Dép. 94
Vends lecteur de CD-Rom Orchid : 700 Frs sous garantie avec jeux Sam et Max... Tel au 42 83 19 63 à Seb.

Dép. 95 Vends PC 486 DX2 66, 8 Mo, DD 340 Mo, lecteur 3"1/2, CD-Rom, SB Pro, 256 Ko cachés, souris MS2, Dos 6, Windows 3.1, Diamond VLB 2 Mo, CC IDE 2 Mo, sous garantie. Tel au 39 59 40 85 après 18 h.

Dép. 95 Vends Railroad Tycoon 100 Frs, Colonization 180 Frs. Tel à Nicolas au 34 64 84 06.

Dép. 95 Vends jeux PC et CD à très petits prix. Laurent au 34 16 23 97.

Jobs

Dép. 6 Si vous avez un projet ou une maquette de produit 3D, si vous avez développé de nouvelles technologies algoritmiques 3D, vous voulez conserver votre indépendance, et mettre en oeuvre votre créativité, vous recherchez un partenaire, alors contactez dès aujourd'hui "L'impresario des talents 3D". DESIGNVISION Associates Ltd 28 Rue Paul Bounin 06100 Nice, tel : 93 52 71 16, fax : 93 84 79 71.

Dép. 75 CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT recherche Infographistes confirmés, 3DS, Photoshop spécialisés, ambiance héroïc Fantasy. Envoyez CV + disk de démo à CRYO Sophie DURET 24 Rue Marc Seguin 75018 Paris.

Dép. 93 Sté d'Edition Anglaise recherche pour le développement d'un logiciel "Manager de Foot" en version française sur PC, un fanatique de foot disponible 2 mois entre avril et juin :
- basé à Londres, appartement mis à disposition, rémunération 8500 FF environ, bilingue Français/Anglais, connaissance parfaite du foot, les différentes règles, leagues, coupes, équipes, joueurs etc... Merci d'adresser votre CV + lettre à Ubi Soft - service lecteurs - 28, Rue Armand Carrel 93108 Montreuil Cedex.

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron.92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Tél. : (16. 1) 41 34 85 00. Fax : (16. 1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef : Claude Lucas
Chef de rubrique (Preview UK) : Derek Dela Fuente
Correspondant permanent aux USA : Sébastien Hamon
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Rédaction
COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Michel Desangles, Mic Dax et toute l'équipe
PREVIEWS : Derek Dela Fuente, Moulinex, Léo de Urlevan, Lord Casque Noir, Pinky, Iansolo, Seb.
TESTS : Léo de Urlevan (Xavier Allard), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Moulinex (Cyrille Baron), Iansolo (Olivier Aubin), Pinky (Jérôme Bonnet) et Seb (Sébastien Hamon).
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Pascal Pluchon (Mac Infos), Marcel Levy, Sylvain Simoneau.
JEUX CRACK : Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Corinne Bismuth, Djima Mérah, Michel Desangles, Olivier Revenu.
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Isabelle Weill
Abonnement : Tél. : 44 89 44 84
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax - **Animateur :** El fredo
Photogravure : **SLJ – COMPO IMPRIM – CHAMPA – PPO**
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Yaccine, Fabien Picot
Couverture : Daedalus encounter © Mechadeus/Virgin
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine.
Abonnements Belgique voir page 137
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.

DIFFUSION CONTROLE
OJD
1 9 9 3

Ce matin, les ennuis ont commencé ...

FULL THROTTLE™

L'aventure plein tube



Bientôt disponible sur CD-ROM PC



28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex

